

REALIZAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS EN EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN KOTLIN.

NOTA: COMO REGLA GENERAL UNICAMENTE DEBE USARSE LA ESTRUCTURA DE CONTROL REPETITIVA (FOR).

```
== Triángulo 1 ==  
  *  
  **  
 ***  
****  
*****  
*****  
*****  
*****  
*****  
*****
```

```
== Triángulo 2 ==  
*  
**  
***  
****  
*****  
*****  
*****  
*****  
*****  
*****  
*****
```

== Triángulo 3 ==

**

*

== Triángulo 4 ==

**

*

