## Estructuras de Iteración

Al terminar esta sección deberás poder construir algoritmos y escribir los programas correspondientes, para resolver los siguientes problemas:

- 1. Construir un algoritmo para convertir un número a español. Ejemplo: 8765 ocho mil setecientos sesenta y cinco
- 2. Construir un algoritmo para hacer dibujos de rombos enmarcados (en modo texto) semejante al que se muestra. Entrada: carácter para el marco, carácter para el rombo, dimensión del rombo, separación entre el rombo y el marco: # \* 5 1

#	#	#	#	#	#	#	#	#
#								#
#				*				#
#			*	*	*			#
#		*	*	*	*	*		#
#			*	*	*			#
#				*				#
#								#
#	#	#	#	#	#	#	#	#