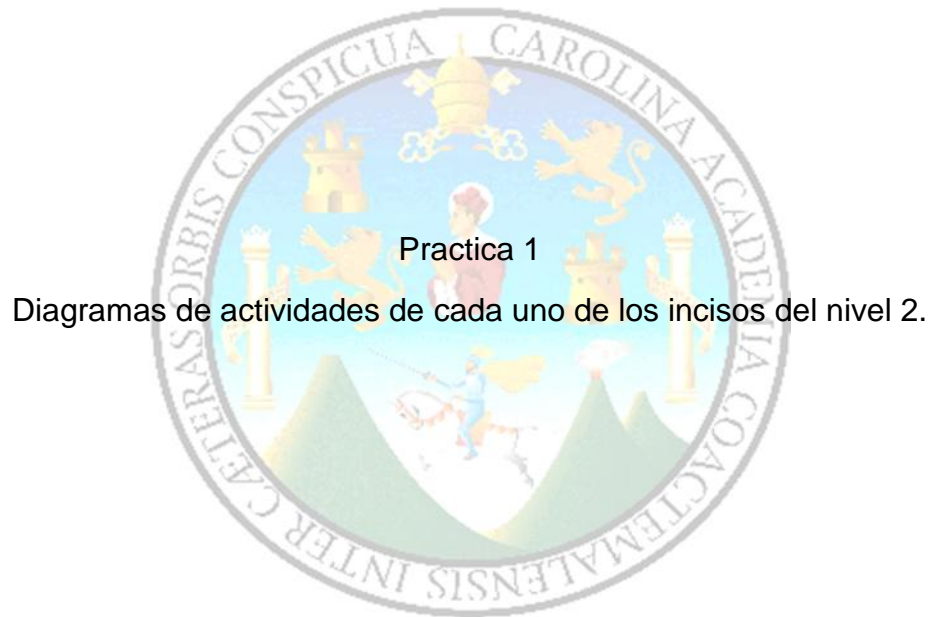


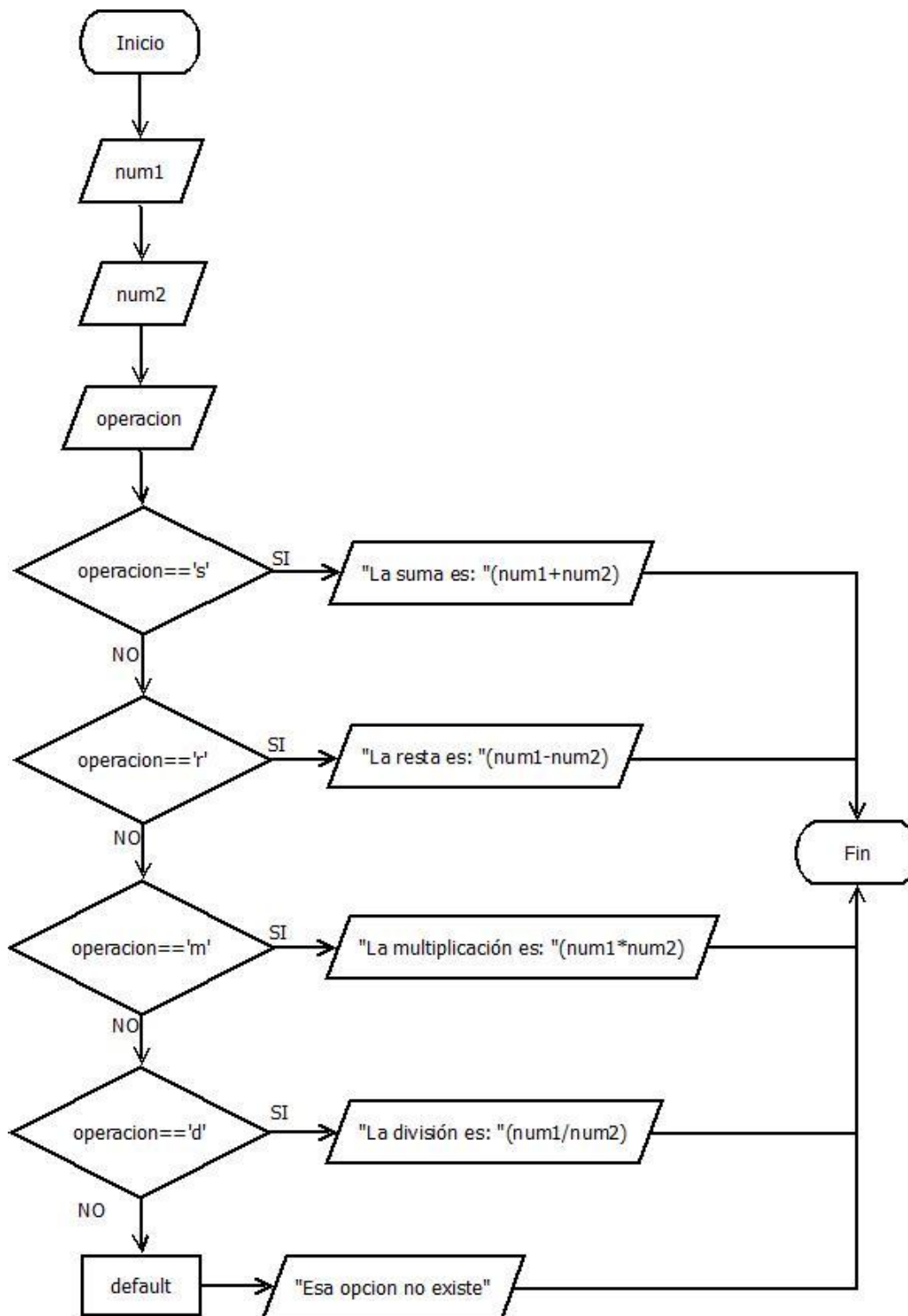
Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias y Sistemas
Introducción a la programación y computación 1
Sección A
Ing. Luis Espino
Auxiliar (s):
Juan Pablo Gutiérrez Monroy
Pablo Antonio Musus Sandoval



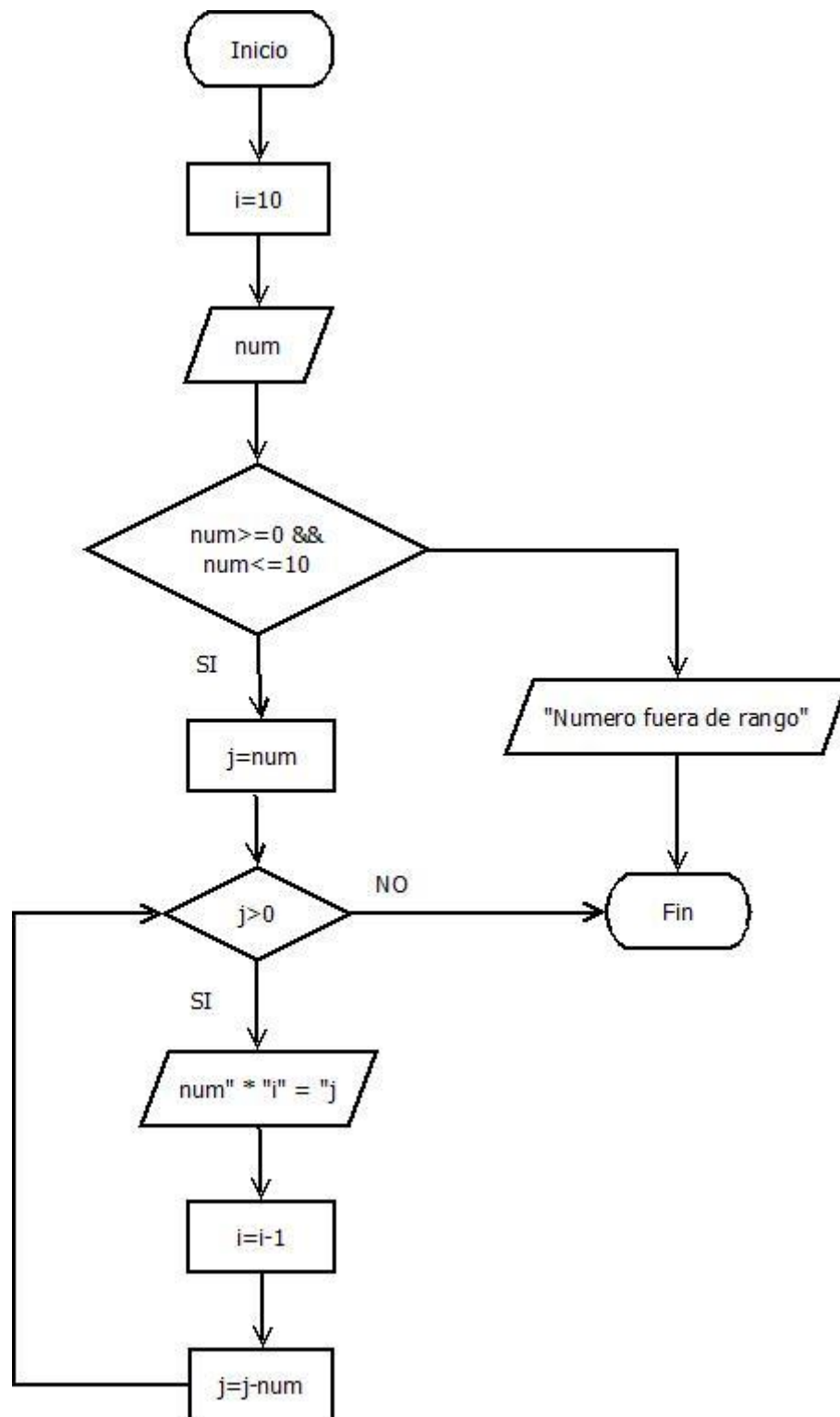
Jaime Alexi Chen Turckheim
201313895

20 de Marzo de 2015

6. Implemente la solución que simule una calculadora simple. Lee dos números y un caracter si el caracter es 's' se imprime la suma, si es 'r' se imprime la diferencia, si es 'm' se imprime el producto, si es un 'd' se imprime el cociente.

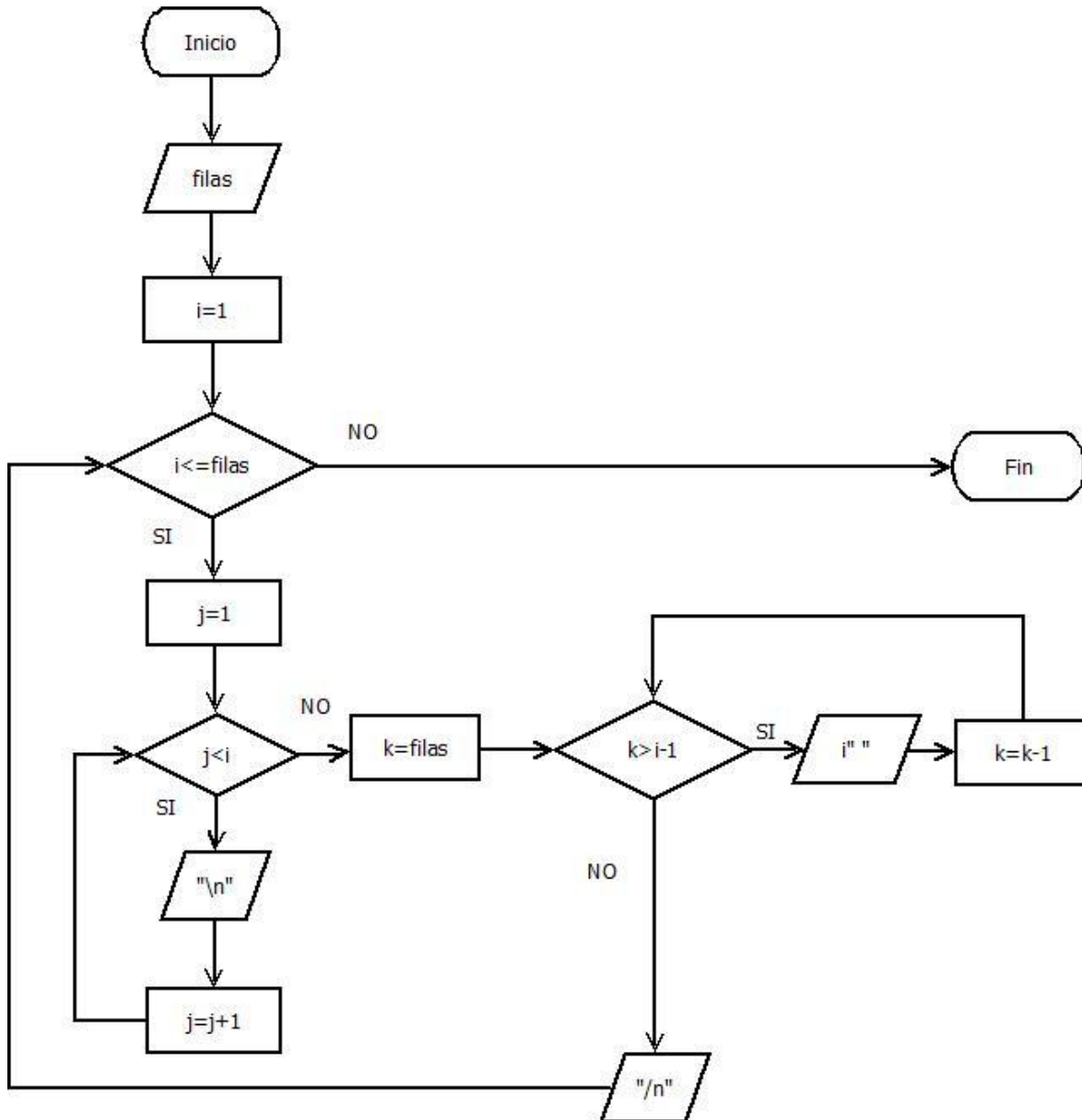


7. Pedir un número que debe estar entre 0 y 10 y mostrar la tabla de multiplicar de dicho número en forma descendente.

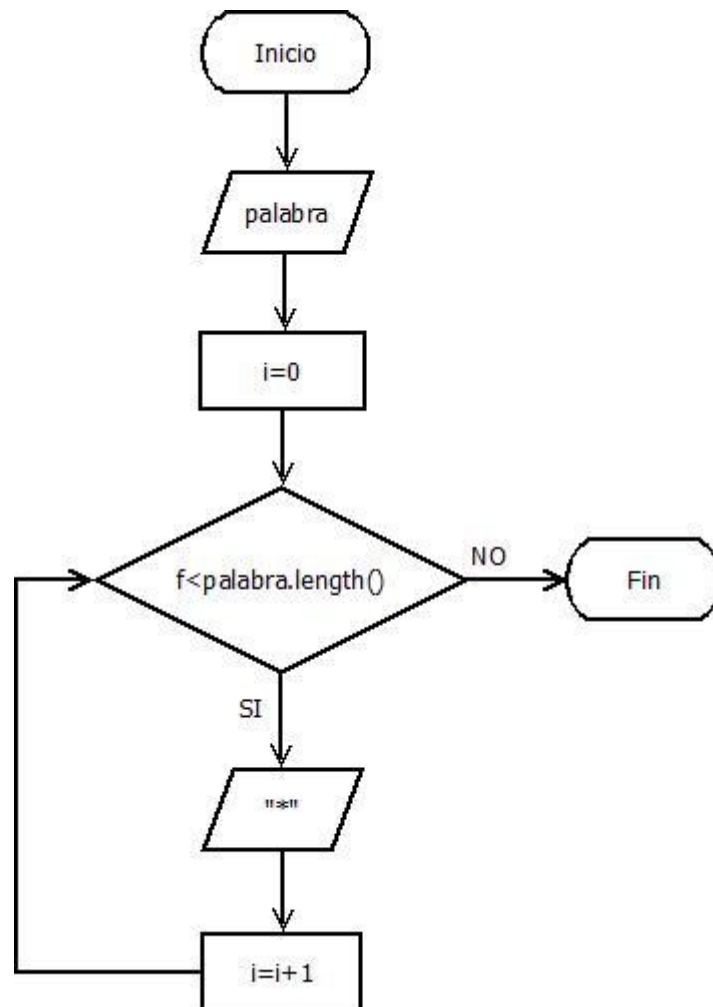


10. Implemente la solución donde al ingresar un número X, se imprima una pirámide de números invertida, (donde X puede ser cualquier número) Ej. Ingrese número: 5
Salida:

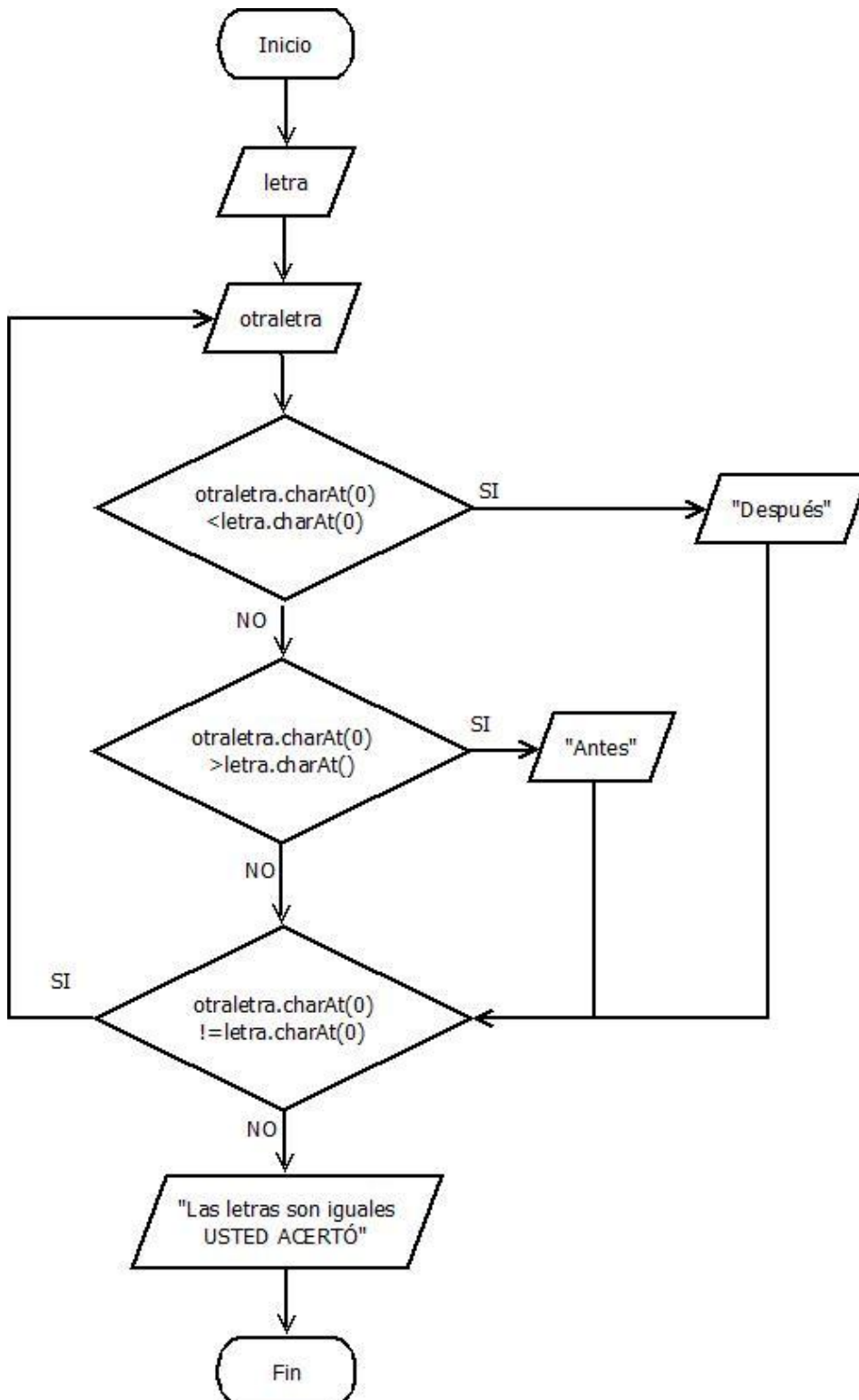
```
1 1 1 1 1
2 2 2 2
3 3 3
4 4
5
```



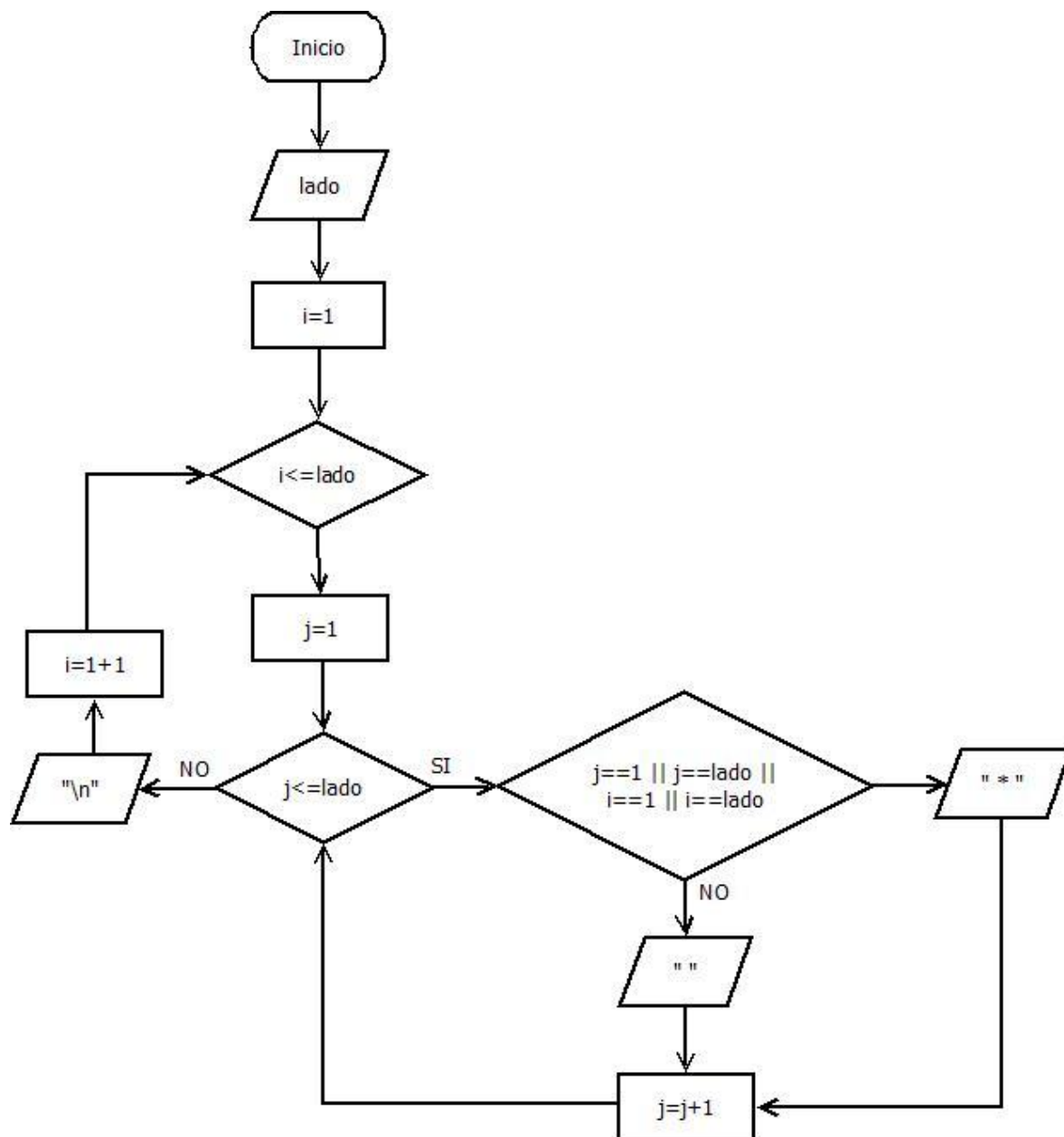
12. Implemente una solución donde al ingresar una cadena de texto, forme cada letra con asteriscos e imprima de nuevo la cadena.



13. Ingresar una letra del abecedario, y luego ir pidiendo letras indicando “antes” o “después” según sea antes o después con respecto a la letra ingresada según orden alfabético de forma de adivinar dicha letra. El proceso termina cuando el usuario acierta.



14. Dibujar un cuadrado de n elementos de lado utilizando *



15. Realizar un programa que al ingresar un número n , muestre cuantos números hay entre 1 y n que son primos.

