

1. Escreva um programa que desenhe no ecran (usando o caracter #) um quadrado de dimensão 5. O resultado da invocação da função com um argumento 5 deverá ser

```
#####
#####
#####
#####
#####
```

2. Escreva um programa que desenhe no ecran (usando os caracteres # e _) um tabuleiro de xadrez. O resultado da invocação dessa função com um argumento 5 deverá ser

```
#_#_#
_#_#_
#_#_#
_#_#_
#_#_#
```

3. Escreva duas funções que desenhem triangulos (usando o caracter #). O resultado da invocação dessas funções com um argumento 5 deverá ser

```
#
##
###
####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
```

Defina cada uma dessas funções (com o nome `triangulo`), num ficheiro separado (`vertical.c` e `horizontal.c`). Compile esses dois ficheiros (usando o comando `gcc -c`) separadamente.

Considere agora o seguinte programa `triangulo.c`

```
#include<stdio.h>

void triangulo (int n);

main () {
    triangulo (5);
    return 0;
}
```

Compile este programa (com o comando `gcc -c triangulo.c`). Construa (e use) agora dois executáveis, usando os comandos

- `gcc -o t1 triangulo.o vertical.o`
- `gcc -o t2 triangulo.o horizontal.o`