

IMPRIMIR NUMEROS AL REVES

Algoritmo

Limpiamos pantalla.

Generamos un título.

Damos 5 segundos de espera.

Pedimos al usuario ingresar un número.

Leemos el número.

Limpiamos pantalla.

Imprimimos el número que escribió el usuario.

A la variable valor le damos el la ejecución de la reversa del número por medio del echo.

Generamos una lectura de cualquier tecla como confirmación para continuar .

Limpiamos pantalla.

Damos gracias.

Damos 3 segundos de espera .

Cerramos el programa.



LISTA DE CUADRADOS, CUBOS Y ELEVADOS A LA CUATRO

Algoritmo

Definimos las variables necesarias dentro del programa.

Limpiamos pantalla.

Generamos un título.

Damos una espera de 2 segundos (generalmente estas esperas es para que el usuario lea).

Generamos el texto que irá encima de todo (un cuadro con los títulos).

Creamos un ciclo que parte de la variable número hasta llegar a un número menor a 21.

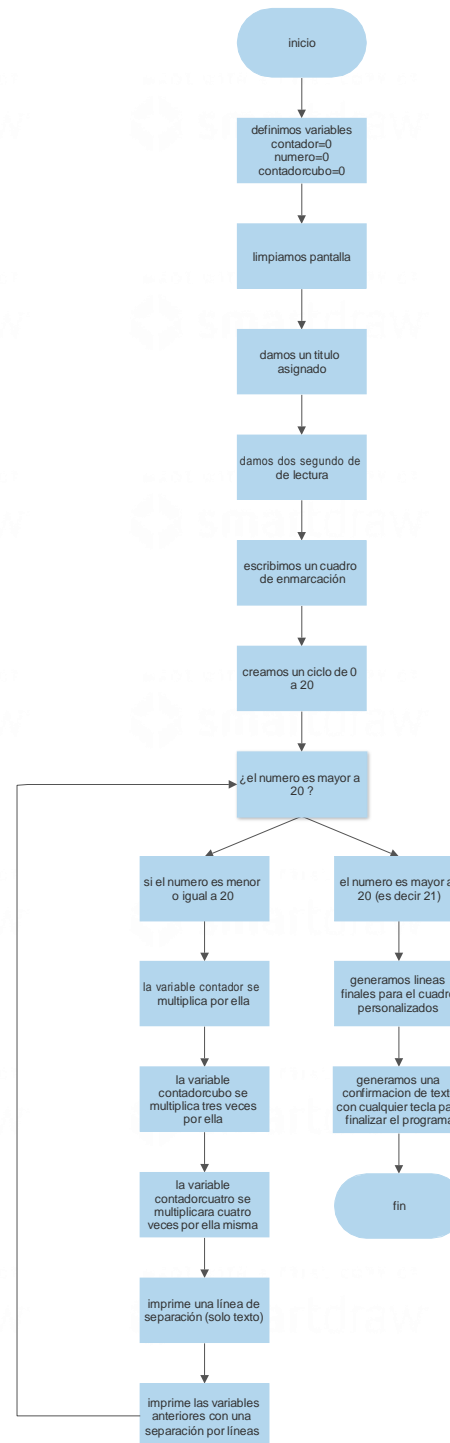
Dentro de este ciclo se ejecutará lo siguiente hasta que el contador sea 20 :

- La variable contador será igual a la variable número multiplicada por ella misma.
- La variable contadorcubo se multiplicará tres veces de número por sí mismo.
- La variable contadorcuatro se multiplicará cuatro veces de número por sí mismo.
- Imprimirá una línea de separación en forma de texto.
- Imprimirá las variables anteriores separados por líneas personalizadas.
- sumamos un uno a nuestro numero para seguir con el contador.

Cerramos el ciclo.

Generamos un final de texto para terminar nuestro cuadro personalizado.

Generamos una confirmación para cerrar el programa por medio de texto.



DIBUJANDO FORMAS CON ASTERISCOS

Algoritmo

Generamos una variable usada para el menú del ciclo.

Generamos un título para el programa.

Damos una espera de 2 segundos para la lectura.

Limpiamos pantalla.

generamos el ciclo donde se termina si el número es igual a 5 en el cual irá:

- la pregunta referente a que figura quiere ver
- la selección del 1 al 5 de las opciones que tiene el usuario.
- Leemos la respuesta del usuario la cual queda enmarcada en casos dependiendo de la selección y la asignamos a una variable menu.
- creamos un case que generará las respuestas dependiendo de la asignación de la variable anterior.
- en todos los casos limpiamos la pantalla apenas inicia y al terminar una espera de 4 segundos y volvemos a limpiar.
- en el caso uno imprimimos un cuadrado con asteriscos.
- el el caso dos imprimimos un círculo
- en el caso tres imprimimos una flecha
- en el caso cuatro imprimimos un rombo
- el caso cinco es para salir del programa
- en el caso que no sea otro número dirá que la opción no es válida.

en todos los casos regresa al menú excepto en el número 5.

