



## Bucles

Se debe generar para cada apartado un documento Python con el siguiente formato:

UT2A2\_n.py → donde n será el apartado de la actividad.

Todos los \*.py, se deben comprimir en un fichero .zip nombrarlo como se muestra a continuación y subirlo a la actividad.

2DAM/DAW\_UT2A2\_Apellido1\_Apellido2\_Nombre.zip

**Nota:** Indicar **DAW** o **DAM** según el ciclo.

Si no se cumple estas normas se evaluará la actividad con un **0**

1. Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla un triángulo rectángulo como el de más abajo, de altura el número introducido.

\*

\*\*

\*\*\*

\*\*\*\*

2. Escribir un programa que muestre por pantalla la tabla de multiplicar del 1 al 10.
3. Escribir un programa que pida al usuario un número entero y muestre por pantalla un triángulo rectángulo como el de más abajo.

1

3 1

5 3 1

7 5 3 1

9 7 5 3 1

4. Escribir un programa que pida al usuario una palabra y luego muestre por pantalla una a una las letras de la palabra introducida empezando por la última.



5. Crea el programa en Python a partir del siguiente código en Java

```
1  public class PatternChristmasTree {
2      public static void main(String[] args) {
3          int n = 10, i, j, k;
4
5          for (i = 0; i < n; i++) {
6              for (j = 1; j <= n - i; j++) {
7                  System.out.print(" ");
8              }
9              System.out.print("*");
10             for (k = 0; k <= i-1; k++) {
11                 System.out.print("|");
12             }
13             for (j = 1; j < i; j++) {
14                 System.out.print("|");
15             }
16
17             if (i > 0) {
18                 System.out.print("*");
19             }
20             System.out.println();
21         }
22     }
23 }
```

```
      * | *
    * | | | *
  * | | | | | *
* | | | | | | | *
* | | | | | | | | *
* | | | | | | | | | *
* | | | | | | | | | | *
* | | | | | | | | | | *
* | | | | | | | | | | *
* | | | | | | | | | | *
```

6. Genera la siguiente figura:

