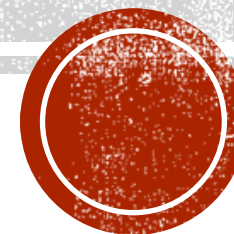


AYUDANTÍA PROGRAMACIÓN

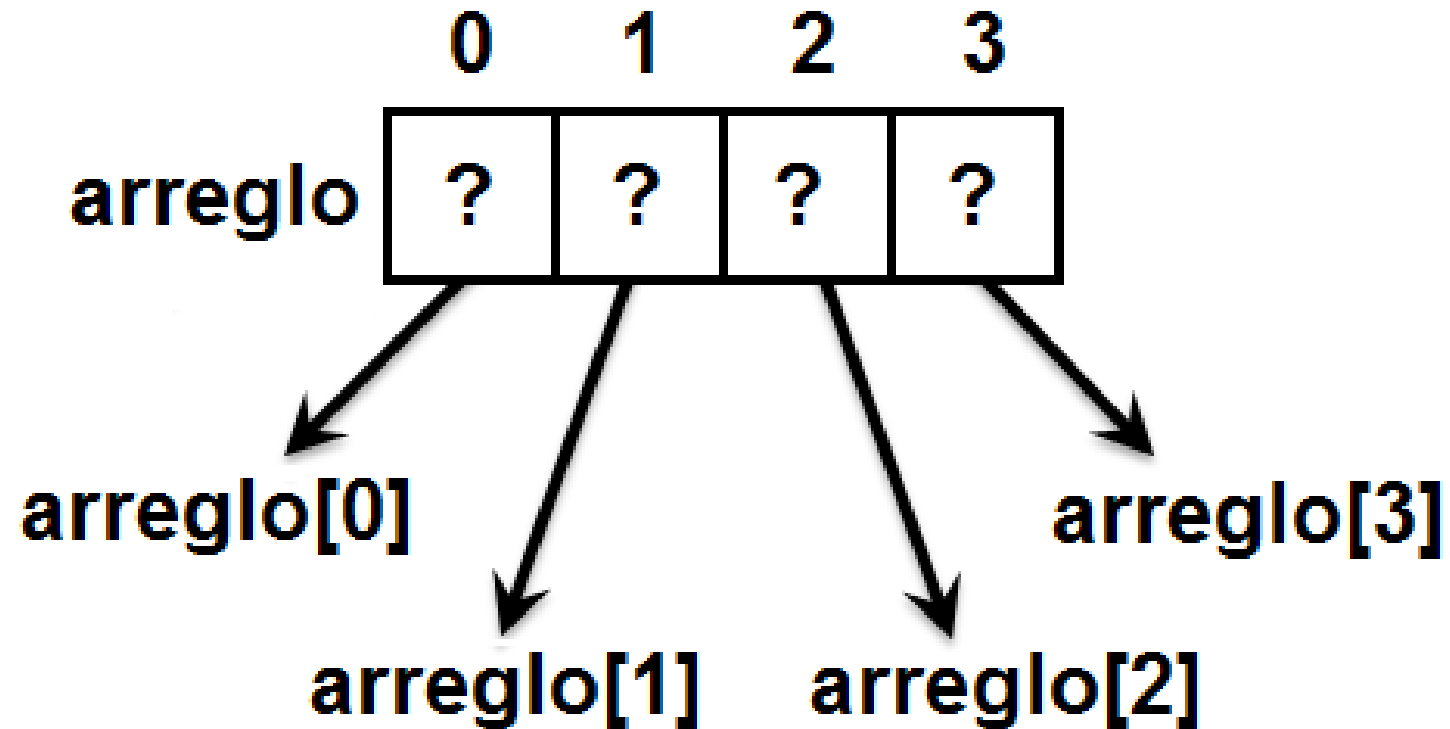
Profesor: Nicolás Hidalgo

Ayudante: Leonardo Rojas (leonardo.rojas2@mail.udp.cl)

[18-05-2021]



REPASO DE ARREGLOS



PROBLEMA 1

- Al final del nivel 1-1 de Super Mario Bros. hay una escalera para poder alcanzar la meta.
- Haga un programa que le permita ingresar un numero y este le entregue una escalera hecha con caracteres(#) de esas dimensiones.
- Ej.: Ingrese un numero: 5

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



PROBLEMA 2

O		
X	X	O
O		X

- El famoso juego tres en línea o más conocido como gato consiste en un tablero dividido en 9 espacios ordenados en una matriz de 3x3, donde cada jugador se identifica con un símbolo, en este caso X y O. Para ganar el primero en colocar 3 símbolos iguales en una línea gana, esto puede ser horizontal, vertical o diagonal.
- Haga un programa que le permita jugar este juego utilizando una matriz y un sistema de coordenadas.

