

Práctica if anidados y bucles

1. Diseña un código de programación para crear una estructura de la siguiente forma, se debe de pedir por pantalla:

- Se pide por pantalla el número de filas
- Se pide por pantalla el carácter a utilizar.

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

2. Realizar el ejercicio anterior, pero con números del 1-10 exclusivamente.

```
1  
12  
123  
1234  
12345
```

3. Se pide por pantalla un número entero

- Se comprueba que es un número positivo y distinto de cero.
 - Si además es de dos cifras, se muestra si es par o impar
 - Si es de tres cifras se muestra el resto de dividir este número entre 2
- Si no se cumplen las condiciones, aparece un mensaje de error.

4. Realizar con el operador not. Pedir un número por pantalla, y comprobar que es distinto de cero y mayor que cero.

- Si se cumple la condición, se calcula si el número es par o impar
- Si no se cumple la condición, se muestra un mensaje de error