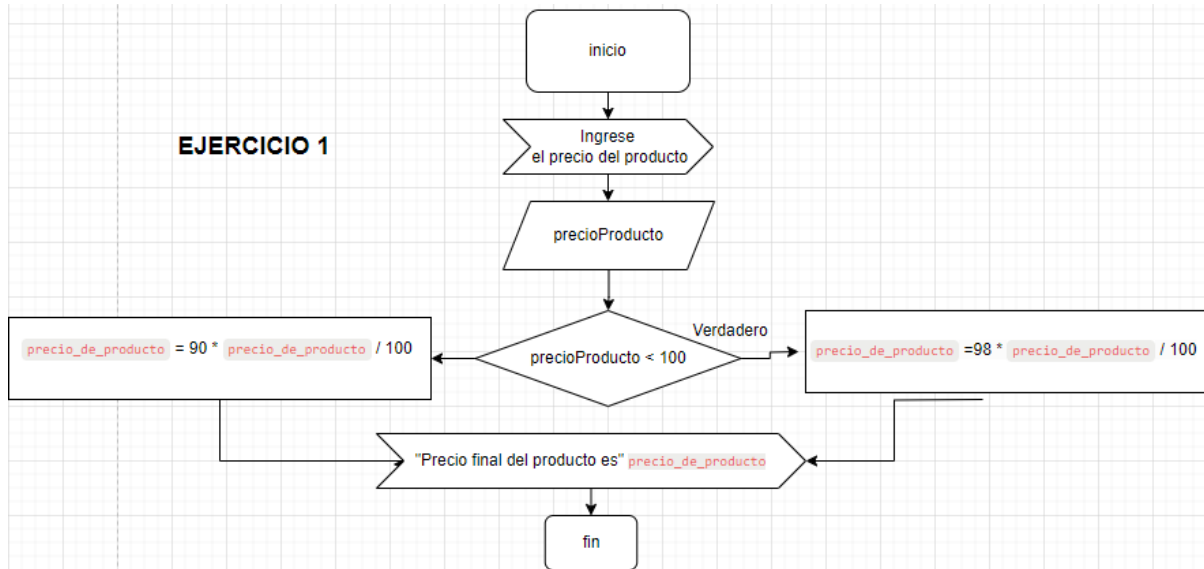
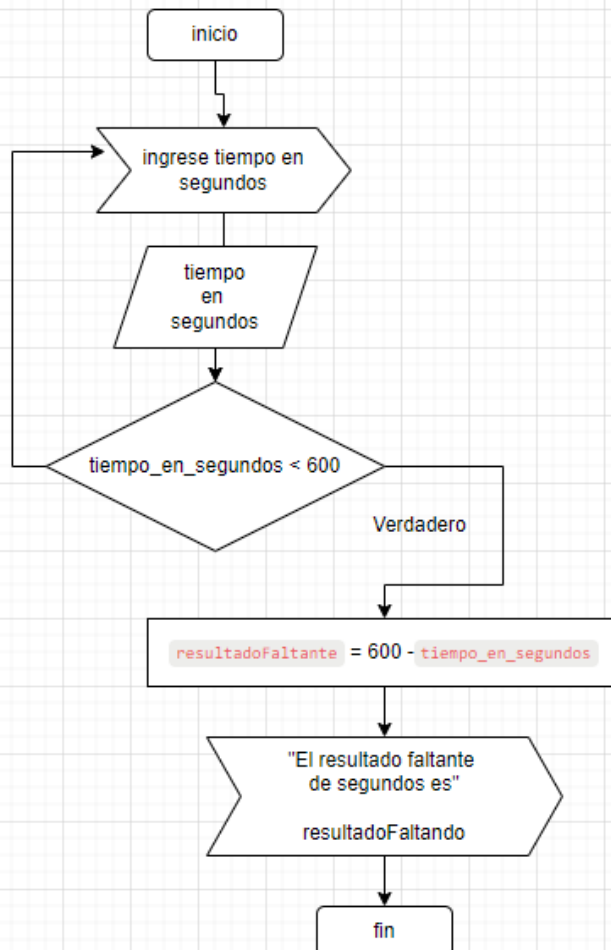


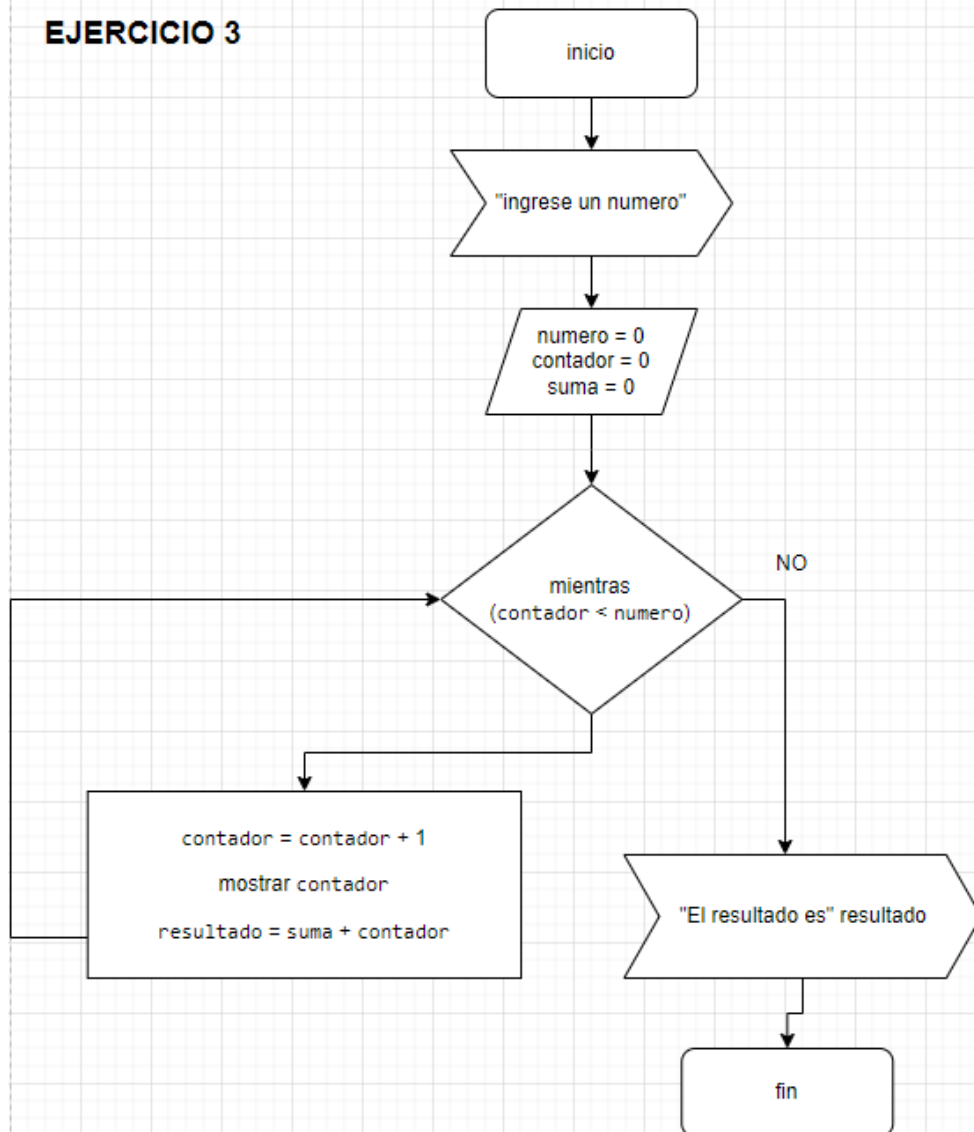
EJERCICIO 1



EJERCICIO 2

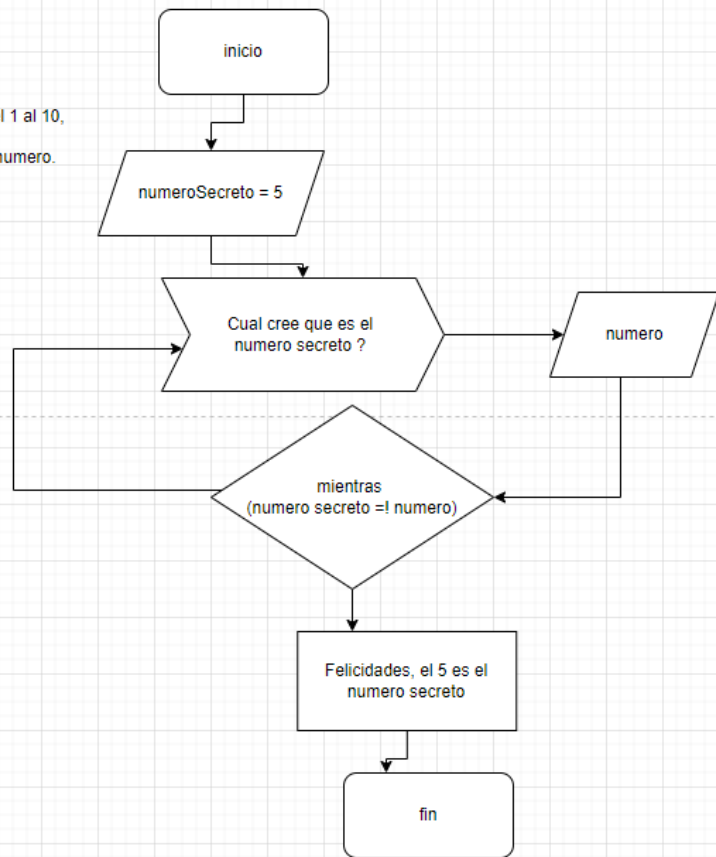


EJERCICIO 3



EJERCICIO 2

TextCree un diagrama de flujo que tenga un numero secreto del 1 al 10,
y le pida al usuario adivinar ese número.
El algoritmo no debe terminar hasta que el usuario adivine el numero.



EJERCICIO 3

