

Ayudantía 2 – INFO023 2014 segundo semestre

- 1- Crear un programa que solicite notas al usuario indefinidamente hasta que se ingrese un 0 (validar que sean notas válidas). Finalmente se imprime en pantalla el promedio de las notas ingresadas (sin considerar el 0).
- 2- Hacer el mismo programa anterior, pero esta vez las notas son aleatorias entre 1,0 y 7,0. La cantidad de notas a promediar sera de 10 notas.
- 3- Crear un programa que simule un juego de adivinación. El programa generará un número aleatorio entre 0 y 10 y el “jugador” intentará adivinar dicho número (el jugador es parte del mismo programa, no hay interacción con el usuario). Finalmente, se imprime en pantalla la cantidad de intentos que se demoró el jugador en adivinar el número. Si el jugador adivinó al primer intento debe imprimirse esto en pantalla.
- 4- Crear un programa en java que a partir de un número par y positivo ingresado por el usuario (validar). Dibuje en pantalla las siguientes figuras (un programa por figura).

1

```
* * * * *
*       *
*       *
*       *
*       *
*       *
*       *
*       *
* * * * *
```

2

```
* * * * *
*  *       *
*    *     *
*      *   *
*        * *
*          *
*            *
*              *
*                *
*                  *
*                    *
*                      *
```

3

```
* * * * *
*  *       *
*    *     *
*      *   *
*        * *
*          *
*            *
*              *
*                *
*                  *
*                    *
*                      *
```

4

```
* * * * *
*  *       *
*    *     *
*      *   *
*        * *
*          *
*            *
*              *
*                *
*                  *
*                    *
*                      *
```

5

```
* * * * *
*  *       *
*    *     *
*      *   *
*        * *
*          *
*            *
*              *
*                *
*                  *
*                    *
*                      *
```