

INFO023 – Ejercicios

Crear un programa que solicite tres números enteros entre 3 y 10 (validado, ambos incluidos). Debe imprimir en pantalla cual fue el número mayor que se generó.

Variante: Modificar el programa para que cumpla lo siguiente:

- 1- Los números no pueden repetirse.
- 2- El programa debe imprimir el número que se encuentra “en medio” de los otros dos.

Crear un programa que solicite al usuario dos números, el primero menor que el segundo. Luego, se imprimirá en pantalla la suma de todos los números pares entre los números ingresados (ambos incluidos).

Variante: Modificar el programa para que cumpla lo siguiente:

- 1- No es necesario que el primer número sea menor que el segundo.
- 2- Debe imprimirse la suma de números pares e impares dentro del intervalo antes mencionado.

Crear un programa que solicite la entrada de un número entre 3 y 10 (validado, solicitar hasta que sea un número válido). Luego, debe imprimir en la consola un triángulo rectángulo hecho de asteriscos (*) con base igual al número generado.

Variante: Modificar el programa para que cumpla lo siguiente:

- 1- El triángulo debe ser equilátero.

Crear un programa que solicite números al usuario hasta que se ingrese un cero. El programa debe calcular el promedio de la suma de todos los números ingresados (excluyendo el cero).

Crear un programa que dado un tamaño n (número entero impar ingresado por el usuario, n en el intervalo $[9,29]$) imprima en pantalla las figuras siguientes:

- a- Un cuadrado relleno de lado n .
- b- El borde del cuadrado de lado n .
- c- Un triángulo rectángulo relleno con dos de sus catetos de largo n (diagonal incluida).
- d- El borde del triángulo rectángulo (diagonal incluida).
- e- El borde de un cuadrado de lado n con una equis en el centro.
- f- Un reloj de arena relleno de forma vertical.
- g- Un reloj de arena relleno de forma horizontal.

Obs: Las figuras deben ser rellenas con asteriscos (*)