

1. ariketa

- Osoko zenbaki positibo bat emanda, bistaratu pantailan zenbaki hori ispilu moduan.

1. ariketa ADAn

```
with Ada.Text_IO, Ada.Integer_Text_IO;
use Ada.Text_IO, Ada.Integer_Text_IO;
procedure espejo is
    resultado,num,restante:Integer:=0;
begin
    put("Introduce un numero:");
    get(num);
    while (num/=0) loop
        restante:=num rem 10;
        num:=num/10;
        resultado:=(resultado*10)+restante;
    end loop;
    put("Espejo:");
    put(resultado);
end espejo;
```

2. ariketa

- Osoko zenbaki positibo bat emanda, bistaratu pantailan bere digitu kopurua.

2. ariketa ADAn

```
with Ada.Text_Io,
Ada.Integer_Text_IO;
use Ada.Text_Io,
Ada.Integer_Text_IO;
procedure cantidad_digitos1 is
  num,kop:Integer:=0;
begin
  put("Introduce un
numero1:");
  get(num);
  while (num/=0) loop
    kop:=kop+1;
    num:=num/10;
  end loop;
  put("Cantidad de digitos1:");
  put(kop);
end cantidad_digitos1;
```

```
with Ada.Text_Io,
Ada.Integer_Text_IO;
use Ada.Text_Io,
Ada.Integer_Text_IO;
procedure cantidad_digitos2 is
  num,kop:Integer:=0;
begin
  put("Introduce un
numero2:");
  get(num);
  if (num<=0) then
    kop:=0;
  else
    kop:=1;
  end if;
  while (num>=10) loop
    kop:=kop+1;
    num:=num/10;
  end loop;
  put("Cantidad de digitos2:");
  put(kop);
end cantidad_digitos2;
```