1.- Escribir un programa que dibuje una pirámide cuya altura y carácter para pintar vengan recogidos por consola de manera interactiva. La pirámide tendrá el siguiente aspecto:

\*

\* \*

\* \* \*

\* \* \* \*

\* \* \* \* \*

\* \* \* \* \* \*

2.- Reescribir los programas que dibujan pirámides, de manera que para pintar cada una de las líneas no se utilicen bucles para los espacios en blanco que preceden a los caracteres de la pirámide. Pista: Hay que usar la función String.format para generar una cadena de caracteres que contenga el formato que queremos usar en System.out.printf.

3.- Escribir un programa que "ayude" a adivinar un número entero, el cual estará necesariamente comprendido entre los valores 0 y 10000. Para ello, el programa irá haciendo reiteradamente lo siguiente (hasta que se adivine el número):

* Pedirá que se introduzca un número entero.
* El programa informará si se ha adivinado o no.
  + En caso de adivinarse, el programa informará de este hecho y finalizará.
  + En caso de que no se haya adivinado, el programa informará al usuario de si el número introducido es mayor o menor que el número a adivinar. Asimismo, informará de los valores introducidos hasta el momento entre los cuales queda el número a adivinar (valores inferior y superior más cercanos al número de todos los valores que se han ido introduciendo). Ojo: inicialmente, se informará que el número a adivinar está entre los valores 0 y 10000.

Sigue en la página siguiente.

4.- Escribir un programa que "ayude" a adivinar un número entero. Para ello, el programa irá haciendo reiteradamente lo siguiente (hasta que se adivine el número):

* Pedirá que se introduzca un número entero.
* El programa informará si se ha adivinado o no.
  + En caso de adivinarse, el programa informará de este hecho y finalizará.
  + En caso de que no se haya adivinado, el programa informará al usuario de si el número introducido es mayor o menor que el número a adivinar. Asímismo, informará de los valores introducidos hasta el momento entre los cuales queda el número a adivinar (valores inferior y superior más cercanos al número de todos los valores que se han ido introduciendo). Ojo: inicialmente, el programa no podrá informar sobre los dos valores entre los que se encuentra el número a adivinar, e irá informado "de lo que pueda" conforme se vayan introduciendo valores inferiores y/o superiores al número a adivinar.