

Operadores y Bucles

1. Realiza un programa utilizando bucles que muestre la siguiente figura

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

2. Realiza un programa utilizando bucles que muestre la siguiente figura

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

3. Realiza un programa utilizando bucles que muestre la siguiente figura

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

4. Realiza un programa que le introduzca un valor de un producto con 2 decimales y posteriormente un valor con el que pagar por encima (Valor del producto 6.33€ y ha pagado con 10€). Muestra el número mínimo de monedas con las que puedes devolver el cambio
5. Escriba un programa que pida un año y que escriba si es bisiesto o no.

Los años bisiestos son múltiplos de 4, pero los múltiplos de 100 no lo son, aunque los múltiplos de 400 sí.