

Ejercicios-4-5-y-6-Resueltos.pdf *Ejercicios 4, 5 y 6 - Resueltos*

- 1° Fundamentos de la Programación
- Grado en Ingeniería Informática
- Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática Universidad de Málaga

```
4. Programa que acerte como entrada desde teclado un número y dé como salida el resultado de sumar dos a dos los dígitos que aparecen en posicion simétricas respecto al dígito central.

Alumno: Pablo Fazio Arrabal
           #include <iostream>
using namespace std;
         pint leerDatos (){
                 int num;
                         cout << "Introduzca un numero natural mayor que 0: ";
cin>>num;
                  }while(num<=0);</pre>
                   return num;
        pint numInv(int num) {
                  int numInv=0;
                  for(int i=num; i>0; i=i/10) {
   numInv=(numInv*10)+(i*10);
 for(int i=num; i>0; i=i/10) {
    dig++;
         pvoid sumaDigitos (int n1, int n2, int& suma) {
         Pvoid ImprimirDatos (int n1, int n2, int res) {
    cout << n1 << " + " <<n2<<" = "<<res<<end1;</pre>
int numero, numeroInv, suma, digit;
               numero=leerDatos();
               numeroInv=numInv(numero);
digit=digitos(numero);
               if(digit%2!=0){
   while((numero%10)!=(numeroInv%10)){
      sumaDigitos(numero%10, numeroInv%10, suma);
      ImprimirDatos(numeroInv%10, numero%10, suma);
      numero=numero/10;
      numeroInv=numeroInv/10;
                  cout << numero%10 <<endl;
                     for(int iter=0; iter<digit/2; iter++){
    sumaDigitos(numero%10, numeroInv%10, suma);
    ImprimirDatos(numeroInv%10, numero%10, suma);
    numero=numero/10;
    numeroInv=numeroInv/10;</pre>
               return 0;
```



```
| Second process | Seco
```



```
| Continue one commerced of la Constants de Golhand estalta para kodes Una numeron paras compressitos entre de substanta la limitario paras compressitos entre de substanta la limitario de la constanta de Golhand estalta la limitario de la constanta la limitario de la constanta la constanta de Golhand estalta la constanta la con
```

