

Dibuja un cuadrado con asteriscos . El usuario ingresa el lado.

---

**Algoritmo** cuadrado

*//Dibuja un cuadrado con asteriscos. El usuario ingresa el lado*

*//Entradas: lado, i como enteros*

*//Salidas: cuadrado*

*//casos de prueba: lado = 3 cuadrado 3 \* 3*

*//Lado= 8 cuadrado 8 x 8*

*//Definición de variables*

**Definir** lado , i, j **Como Entero**;

*//Inicializacion*

i ← 0;

j ← 0;

lado ← 0;

*//Ingreso de datos*

**Escribir** "Ingrese el lado del cuadrado. (La medida del lado tiene que ser entera)";

**Leer** lado;

*//Proceso*

**Para** i ← 1 **hasta** lado **Con Paso** 1 **Hacer**

**Para** j ← 1 **Hasta** lado **Con paso** 1 **Hacer**

**Escribir** "\*" **Sin Saltar**;

**Fin Para**

**Escribir** " ";

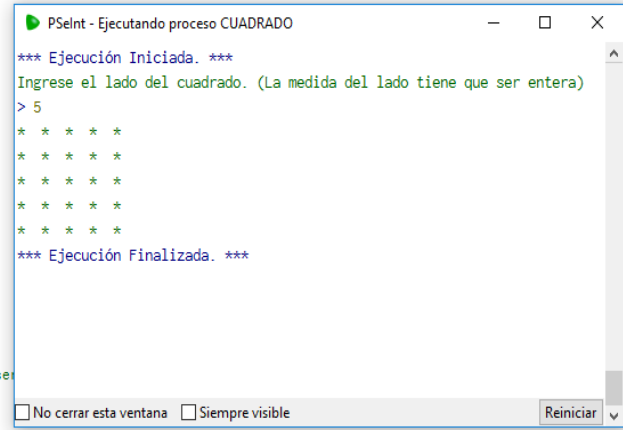
**FinPara**

**FinAlgoritmo**

```

1  Algoritmo cuadrado
2      //Dibuja un cuadrado con asteriscos. El usuario ingresa el lado
3
4      //Entradas: lado, i como enteros
5      //Salidas: cuadrado
6      //casos de prueba: lado = 3 cuadrado 3 * 3
7      //Lado= 8 cuadrado 8 x 8
8
9      //Definición de variables
10
11     Definir lado , i, j Como Entero;
12
13     //Inicializacion
14     i ← 0;
15     j ← 0;
16     lado ← 0;
17
18     //Ingreso de datos
19     Escribir "Ingrese el lado del cuadrado. (La medida del lado tiene que ser entera)
20     Leer lado;
21
22     //Proceso
23
24     Para i ← 1 hasta lado Con Paso 1 Hacer
25         Para j ← 1 Hasta lado Con paso 1 Hacer
26             Escribir "*" Sin Saltar;
27         Fin Para
28         Escribir " ";
29     FinPara
30
31 FinAlgoritmo
32

```



Razón de mi elección.

Elegí el algoritmo porque me pareció muy interesante poder crear figuras con pseint