

Este algoritmo resuelve el problema de generar una figura en forma de triángulo usando un carácter elegido por el usuario, mostrando un número de filas también definido por el usuario.

#### **Algoritmo** triangulo

```
//Genere un triángulo con caracteres
//Entradas: i , j , filas como entero
//caract como caracter
//Salidas: triangulo segun el numero de filas
//Casos de prueba: filas=5

//Definicion de variables
Definir i , j , filas Como Entero;
Definir caract Como Caracter;

//Inicializacion
i ← 0;
j ← 0;
filas ← 0;
caract ← "X";

//Ingreso de datos
Escribir "Ingrese un caracter";
Leer caract;

//Validacion de filas
Repetir
    Escribir "Ingrese el número de filas";
    Leer filas;
Hasta Que filas > 0

//Proceso
Para i ← 1 Hasta filas Hacer //Bucle para las filas
    Para j ← 1 Hasta i Hacer //Este bucle hace que en cada iteracion el caracter se escriba uan vez más, por " i".
        Escribir caract sin saltar;
    Fin Para
    Escribir " ";
Fin Para
FinAlgoritmo
```

### Algoritmo triangulo

```
//Genere un triángulo con caracteres
//Entradas: i , j , filas como entero
//caract como caracter
//Salidas: triangulo segun el numero de filas
//Casos de prueba: filas=5

//Definicion de variables
Definir i , j , filas Como Entero;
Definir caract Como Caracter;

//Inicializacion
i ← 0;
j ← 0;
filas ← 0;
caract ← "X";

//Ingreso de datos
Escribir "Ingrese un caracter";
Leer caract;

//Validacion de filas
Repetir
    Escribir "Ingrese el número de filas";
    Leer filas;
Hasta Que filas > 0

//Proceso
Para i ← 1 Hasta filas Hacer //Bucle para las filas
    Para j ← 1 Hasta i Hacer //Este bucle hace que en cada iteracion el caracter se escriba uan vez más
        Escribir caract , " ", sin saltar;
    Fin Para
    Escribir " ";
Fin Para
FinAlgoritmo
```

PSInt - Ejecutando proceso TRIANGULO

\*\*\* Ejecución Iniciada. \*\*\*

Ingrese un caracter

> @

Ingrese el número de filas

> 5

@

@ @

@ @ @

@ @ @ @

@ @ @ @ @

\*\*\* Ejecución Finalizada. \*\*\*

☐ No cerrar esta ventana ☐ Siempre visible

Razón de mi elección.

Elegí este algoritmo porque es sencillo pero muy útil para aprender y demostrar el uso correcto de bucles anidados (me ayudó bastante a comprenderlos mejor), validación de datos sencilla y construcción de patrones.