

## Ejercitación java - Estructuras

### Practica extra de estructuras repetitivas y selectivas

1- **Nombre del método:** `dibujaCuadrado(int n)`

Debe dibujar un cuadrado de **n** elementos de lado utilizando para dibujar el carácter de asterisco (\*).

El sistema debe solicitar el ingreso de la cantidad de \* por lado y a continuación deberá dibujar.

**Ejemplo:** si ingreso la cantidad: 5

A continuación, deberá dibujar por pantalla lo siguiente:

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

2- **Nombre del método:** `muestraContador(int cantidad)`

Realizar un método que muestre un contador con 3 dígitos (X-X-X), debe comenzar con el números desde el 0-0-0 hasta el N-N-N, siendo N un parámetro que debe recibir e método (*cantidad*). Con la particularidad que cada vez que aparezca un 3 lo sustituya por una E.

**Ejemplo:** ingreso el número 3 y deberá mostrar por pantalla lo siguiente:

0-0-0-	1-0-0-	2-0-0-	E-0-0-
0-0-1-	1-0-1-	2-0-1-	E-0-1-
0-0-2-	1-0-2-	2-0-2-	E-0-2-
0-0-E-	1-0-E-	2-0-E-	E-0-E-
0-1-0-	1-1-0-	2-1-0-	E-1-0-
0-1-1-	1-1-1-	2-1-1-	E-1-1-
0-1-2-	1-1-2-	2-1-2-	E-1-2-
0-1-E-	1-1-E-	2-1-E-	E-1-E-

0-2-0-	1-2-0-	2-2-0-	E-2-0-
0-2-1-	1-2-1-	2-2-1-	E-2-1-
0-2-2-	1-2-2-	2-2-2-	E-2-2-
0-2-E-	1-2-E-	2-2-E-	E-2-E-
0-E-0-	1-E-0-	2-E-0-	E-E-0-
0-E-1-	1-E-1-	2-E-1-	E-E-1-
0-E-2-	1-E-2-	2-E-2-	E-E-2-
0-E-E-	1-E-E-	2-E-E-	E-E-E-

3- **Nombre del método:** *cuentaPrimos(int n)*

Realizar un programa reciba por parámetro un número, y nos informe cuantos números hay entre 1 y n que son primos.

***¿Qué es un Numero Primo?***

*un número primo es un número natural mayor que 1 que tiene únicamente dos divisores positivos distintos: él mismo y el 1*

**Ejemplo:** si ingreso el numero 5:

**Deberá informar:** “Del 1 al 5, hoy 3 números que son primos”.  
 2, 3, y 5

4- **Nombre del método:** *dibujaTrianguloIzquierda(int n)*

Debe dibujar un triángulo rectángulo de **n** filas utilizando para dibujar el carácter de asterisco (\*).

El sistema debe solicitar el ingreso de la cantidad de filas por parámetro y a continuación deberá dibujar.

**Ejemplo:** si ingreso la cantidad: 5

A continuación, deberá dibujar por pantalla lo siguiente:

```

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

5- **Nombre del método:** `dibujaTrainguloCentrado(int n)`

Debe dibujar un triángulo de **n** filas utilizando para dibujar el carácter de asterisco (\*).

El sistema debe solicitar el ingreso de la cantidad de filas por parámetro y a continuación deberá dibujar.

**Ejemplo:** si ingreso la cantidad: 5

A continuación, deberá dibujar por pantalla lo siguiente:

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

6- **Nombre del método:** `dibujaTrianguloDerecha(int n)`

Debe dibujar un triángulo rectángulo de **n** filas utilizando para dibujar el carácter de asterisco (\*).

El sistema debe solicitar el ingreso de la cantidad de filas por parámetro y a continuación deberá dibujar.

**Ejemplo:** si ingreso la cantidad: 5

A continuación, deberá dibujar por pantalla lo siguiente:

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