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-O-
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:

*

* *

* * *

* * * *

* * * * *

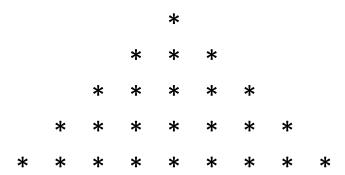
5- **Nombre del método:** dibujaTrainguloCentrado(int n)

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:

