R.1) Construir um triângulo com asteriscos (\*) sendo que o usuário deve digitar o número de linhas.

Ex. qtd. 4

**Triângulo Retângulo**

#include <stdio.h>

int main(void) {

int qtd, lin, col;

printf("Digite a qtd de linhas: ");

scanf("%d", &qtd);

for(lin=0;lin<qtd;lin++){

for(col=0;col<=lin;col++){

printf("\* ");

}

printf("\n");

}

return 0;

}

**Triângulo Isósceles**

#include <stdio.h>

int main(void) {

int qtd, lin, col, esp;

printf("Digite a qtd de linhas: ");

scanf("%d", &qtd);

for(lin=0;lin<qtd;lin++){

for(esp=0;esp<(qtd-lin);esp++){

printf(" ");

}

for(col=0;col<=lin;col++){

printf("\* ");

}

printf("\n");

}

return 0;

}

R.2) Reescreva R1. com apenas um comando de repetição.

#include<stdio.h>

int main(void){

int i, j, k, num;

printf("Insira um numero para desenhar um triangulo: ");

scanf("%d",&num);

for(i = 1; i <= num; i++){

for(j = num; j >= i; j--){

printf(" ");

}

for(k = 1; k <= i; k++){

printf("\* ");

}

putchar(10);

}

for(i = 1; i <= num - 1; i++){

for(j = 1; j <= i + 1; j++){

printf(" ");

}

for(k = num - 1; k >= i; k--){

printf("\* ");

}

putchar(10);

}

putchar(10);

return 0;

}