

1. Escribir una clase llamada *PruebaMuchosTriangulos.java* que se reutilice el código de la clase *PruebaDibujoTriangulo.java* del ejercicio 14 del siguiente modo:

Se imprime "Cuantos triangulos quieres imprimir?: ".

Después se le pide al usuario un número entero utilizando la clase *Teclado.java*

Se imprime "Cuál es el tamaño del triángulo?: ".

Se lee un entero por teclado para el tamaño del triángulo.

Acto seguido se imprimen tantos triángulos como haya indicado el usuario del tamaño elegido.

Ejemplo para un número de triángulos igual a tres y 5 de tamaño:

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

2. Escribir una clase llamada *PruebaAdivinaNumero.java* que comience así:

```
import java.util.Random;
public class PruebaAdivinaNumero {
    public static void main(String arg[ ]) {
        Random rnd = new Random();
        int intento;
        boolean acierto = false;
        int adivina = (int) (rnd.nextDouble() * 100+1);
        // Pon tu código aquí
    }
}
```

- La variable *adivina* tendrá un número aleatorio comprendido entre 1 y 100.
- La variable *intento* guardará los sucesivos números que introduzca el usuario intentando adivinar el número guardado en *adivina*.
- El programa debe imprimir el texto "Dime un número: " y pedir al usuario que introduzca por teclado un número entero que se guardará en la variable *intento*. A continuación, se compararán ambos números pudiendo resultar lo siguiente:
 - Si *adivina* == *intento* se debe imprimir "Acertaste!!" y el programa debe acabar.
 - Si *adivina* > *intento* entonces se debe imprimir "El número a adivinar es mayor que

UD 2 – Estructuras de control y otros elementos del lenguaje

intento".

- Si *adivina* < *intento* entonces se debe imprimir "El número a adivinar es menor que *intento*".
- Mientras el usuario no acierte el número se le seguirán haciendo las preguntas.