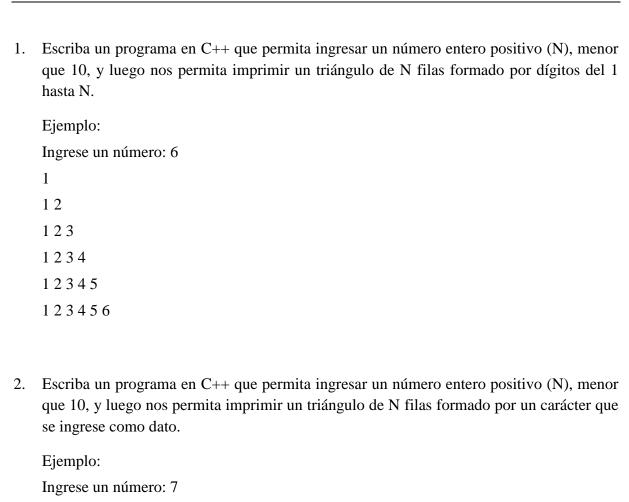


# PROGRAMACIÓN I (CC47) Ciclo 2022-01

## Quinta hoja de ejercicios de estructuras repetitivas

<b>Secciones: Todas</b>	
Secciones. Todas	



Ingrese carácter: \*
\*\*\*\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*

\*\*\*

\*\*\*

3. Realice una aplicación en C++ que solicite el ingreso de un número entero, positivo y menor a 10 (N) y muestre, al centro de la pantalla, un cuadrado de lado N.

Ejemplo: Ingrese N: 5

4. Realice una aplicación en C++ que solicite el ingreso de un número enteros, positivo y menor a 10 (N) y muestre, al centro de la pantalla, un cuadrado de lado N y la diagonal principal de este.

Ejemplo: Ingrese N: 5

5. Realice una aplicación en C++ que solicite el ingreso de un número entero, positivo y menor a 10 (N) y muestre, al centro de la pantalla, un triángulo rectángulo.

Ejemplo: Ingrese N: 5

\*
\* \*
\* \*
\* \*
\* \*

6. Realice una aplicación en C++ que solicite el ingreso de dos números enteros, positivos y menores a 10 (N) y muestre, al centro de la pantalla, la siguiente figura.

Ejemplo: Ingrese N: 5

7. Realice una aplicación en C++ que solicite el ingreso de un número entero positivo y menor a 10 (N) y muestre, de izquierda a derecha N triángulos rectángulos.

Ejemplo: Ingrese N: 3

8. Escriba un programa en C++ que permita ingresar un número entero positivo (N), menor que 10, y luego nos permita imprimir un triángulo de N filas formado por dígitos del 1 hasta N.

Ejemplo:

Ingrese un número: 6

 9. Elabora un programa en C que solicite un número entero positivo menor a 11 y que luego nos imprima en la consola el rombo mostrado, tal como se aprecia en el ejemplo adjunto.

### **Ejemplo:**

Ingrese un número: 22 Ingrese un número: 5

Recuerde que la aplicación deberá realizar todas las validaciones necesarias.

Nota: En la solución del problema no podrá hacer uso de la instrucción:

**Console::SetCursorPosition** 

10. Elabore un programa en C que solicite un número entero en el rango de 2 al 10 y que luego nos imprima en la consola la figura mostrada, tal como se aprecia en el ejemplo adjunto.

Recuerde que el programa deberá realizar todas las validaciones necesarias.

## **Ejemplo:**

Ingrese un número: 22 Ingrese un número: 5

Nota: En la solución del problema no debe hacer uso de la instrucción:

**Console::SetCursorPosition** 

11. Realice una aplicación en C++ que solicite el ingreso de un número entero, positivo y menor a 10 (N) y muestre, al centro de la pantalla, un cuadrado de lado N.

Ejemplo: Ingrese N: 5

1	2	3	4	5	4	3	2	1
2								2
3								3
4								4
5								5
4								4
3								3
2								2
1	2	3	4	5	4	3	2	1

Recuerde que la aplicación deberá realizar todas las validaciones necesarias.

Nota: En la solución del problema no podrá hacer uso de la instrucción:

**Console::SetCursorPosition** 

12. Elabora un programa en C++ que solicite un número entero positivo menor a 10 y que luego nos imprima en la consola el rombo mostrado, tal como se aprecia en el ejemplo adjunto.

### Ejemplo:

Ingrese un número: 22 Ingrese un número: 5

Recuerde que la aplicación deberá realizar todas las validaciones necesarias.

Nota: En la solución del problema no podrá hacer uso de la instrucción:

**Console::SetCursorPosition**