

1.6 Ejercicios



Ejercicio 1

Escribe un programa que muestre tu nombre por pantalla.



Ejercicio 2

Modifica el programa anterior para que además se muestre tu dirección y tu número de teléfono. Asegúrate de que los datos se muestran en líneas separadas.



Ejercicio 3

Escribe un programa que muestre por pantalla 10 palabras en inglés junto a su correspondiente traducción al castellano. Las palabras deben estar distribuidas en dos columnas y alineadas a la izquierda.

Ejemplo:

computer	ordenador
student	alumno\
cat	gato
penguin	pingüino
machine	máquina
nature	naturaleza
light	luz
green	verde
book	libro
pyramid	pirámide



Ejercicio 4

Escribe un programa que muestre tu horario de clase.



Ejercicio 5

Modifica el programa anterior añadiendo colores. Puedes mostrar cada asignatura de un color diferente.



Ejercicio 6

Escribe un programa que pinte por pantalla una pirámide rellena a base de asteriscos. La base de la pirámide debe estar formada por 9 asteriscos.

Ejemplo:

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



Ejercicio 7

Igual que el programa anterior, pero esta vez la pirámide estará hueca (se debe ver únicamente el contorno hecho con asteriscos).

Ejemplo:

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



Ejercicio 8

Igual que el programa anterior, pero esta vez la pirámide debe aparecer invertida, con el vértice hacia abajo.

Ejemplo:

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



Ejercicio 9

Escribe un programa que pinte por pantalla alguna escena - el campo, la habitación de una casa, un aula, etc. - o algún objeto animado o inanimado - un coche, un gato, una taza de café, etc. Ten en cuenta que puedes utilizar caracteres como *, +, <, #, @, etc. o incluso caracteres Unicode. ¡Échale imaginación!

Ejemplo:



Ejercicio 10

Mejora el ejercicio anterior añadiéndole colores.

Ejemplo:

