

7. Bucle for (3) – Variables dependientes

1. Escribe un programa que utilizando el carácter producto (*), dibuje triángulos rectángulos del tipo mostrado en el siguiente ejemplo. El programa necesitará conocer el número de caracteres que forman los catetos.

```
Medida de los catetos: 4
*
* *
* * *
* * * *
```

2. Modifica el código anterior para conseguir que el triángulo sea del tipo:

```
Medida de los catetos: 4
* * * *
* * *
* *
*
*
```

3. Crea un programa que cree dibujos del tipo mostrado en el ejemplo. El programa ha de preguntar por el número de filas que tenga la estructura:

```
Número de filas: 4
- - - *
- - *
- *
*
```

4. Crea un programa que cree dibujos del tipo mostrado en el ejemplo. El programa ha de preguntar por el número de filas que tenga la estructura:

```
Número de filas: 4
- - - *
- - * *
- * * *
* * * *
```

5. Crea un programa que cree dibujos del tipo mostrado en el ejemplo. El programa ha de preguntar por el número de columnas que tenga la estructura:

```
Número de columnas: 3
*
* *
* * *
* *
*
```

6. Crea un programa que cree dibujos del tipo mostrado en el ejemplo. El programa ha de preguntar por el número de filas que tenga la estructura:

```
Número de filas: 4
          *
        * * *
      * * *
```

	*	*	*	*	*	
*	*	*	*	*	*	*