

Introducir un valor de  $N$ , y mostrar en pantalla todos los números primos anteriores a “ $N$ ”

```
import java.util.Scanner;
public class Ejercicio{
    public static void main(String[] args)
    {
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        int num = leerNumero(sc);
        primosAnteriores(num);
    }

    public static int leerNumero (Scanner sc)
    {
        System.out.print("INDIQUE EL VALOR DEL NUMERO : ");
        int numero = sc.nextInt();

        return numero;
    }
}
```

```
public static void primosAnteriores (int numero)
{
    boolean NUM_PRIMO;
    System.out.println("LOS NUMEROS PRIMOS ANTERIORES A " +numero+ " SON : ");
    for(int i=1;i < numero;i++)
    {
        if(esPrimo(i))
        {
            System.out.println("NUMERO PRIMO : " + i);
        }
    }
}

public static boolean esPrimo (int numero)
{
    boolean resultado = true;

    for(int i=2;i<=(numero-1);i++)
    {
        if(numero % i == 0)
        {
            resultado = false;
        }
    }
    return resultado;
}
}
```

Dibujar la siguiente figura

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

```
import java.util.Scanner;
class piramide {
    public static void main (String args[]){
        int dato;
        Scanner leer=new Scanner(System.in);
        System.out.println("nivel del triangulo");
        dato=leer.nextInt();
        for (int i=1;i<=dato;i++){
            for(int j=1;j<i+1;j++){
                System.out.print("*");
            }
            System.out.println();
        }
    }
}
```

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

```
import java.util.Scanner;
class piramide {
    public static void main (String args[]){
        Scanner leer=new Scanner(System.in);
        System.out.println("nivel del triangulo");
        int dato=leer.nextInt();
        String asteriscos = "";
        for (int i=1;i<=dato;i++){
            asteriscos = asteriscos + "*";
            System.out.println(asteriscos);
        }
    }
}
```

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

Dibujar la siguiente figura

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



Desarrollar una función que lea un número entero de teclado y escriba un cuadrado (hueco) con tantos guiones (-) de lado como indique el número leído. Por ejemplo, para un número leído con valor 6, sería esta figura

```
//Creamos la función al cual le pasamos un entero
static void cuadrado(int n){
    //Creamos una variable tipo constante para utilizarla.
    final char simbolo = '-';
    //Creamos el primer for.
    //Se hace con un preincremento ++j.
    for (int i = 1; i <=n; ++i) {
        //Cada primer for, se hace un salto de línea.
        System.out.println();
        //Anidamos otro for con el mismo proceso.
        for (int j = 1; j <= n; ++j) {
            //Establecemos una condición para que se imprima el "-"
            if((i == 1) || (i == n) || (j == 1) || (j == n)){
                System.out.print(simbolo);
            }
            else{
                System.out.print(" ");
            }
        }
        System.out.println();
    }
}
```

```
import java.util.Scanner;

public class DibujoCuadrado {
    public static void main(String[] args) {
        //Declaramos un entero, cantidad de elementos.
        int n;
        //Utilizamos Scanner para capturar datos del teclado.
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        System.out.print("Introduce una cantidad entera");
        //Recibir datos de teclado con Scanner.
        n = sc.nextInt();
        //Llamamos la función pasando el entero que hemos leído
        cuadrado(n);
    }
}
```

# Ejercicio 1

Programa que calcula el factorial de un valor numérico  $n$

## Ejercicio 2

Programa que calcula y visualiza por pantalla el factorial de todos los valores numéricos enteros entre 1 y 10