

## EJERCICIO INTEGRADOR DE JAVA 13

### Conceptos aplicados

Estructura de programación secuencial. Comentarios. Salidas por pantalla. Tipos de datos. Variables. Operador de asignación. Entrada de datos. Concatenar datos. Uso adecuado de Scanner para leer números. Operadores aritméticos. Expresión vs. Instrucción. Pruebas de escritorio. Uso de constantes. Uso adecuado de la división. Casting. Operadores relacionales. Comparar cadenas en Java. Estructuras de programación condicional. IF. IF-ELSE. Anidamiento de IF-ELSE. Encadenamiento de IF-ELSE. Condicionales ternarios. Chars en Java. Operadores lógicos. Prioridad de operadores. Estructura de programación condicional múltiple. SWITCH. Estructura de programación de repetición. WHILE. Ciclos por contador. FOR. Máximos y mínimos. Acumulador. Sumatorias y promedios. Ciclos por bandera. DO-WHILE. Validación de entradas. Anidamiento de ciclos.

Podés aprender todos estos conceptos y más en esta [playlist](#).

### Solución

Encontrarás el ejercicio resuelto en el siguiente [enlace](#). La explicación de cómo llegar a la solución de este ejercicio la encontrarás en este [video](#).

### Enunciado

Desarrollar un algoritmo que permita ingresar un ancho y un alto (ambos números deben ser positivos). La computadora debe dibujar una matriz de cruces en la consola de tales dimensiones.

**Ejemplo:** Se ingresa 7 de ancho y 4 de alto. Se imprime:

```
XXXXXXX  
XXXXXXX  
XXXXXXX  
XXXXXXX
```