

33. Dado un número entero positivo de tres cifras (entrada), escríbase un programa Pascal que escriba en pantalla sus cifras en orden inverso.

```
PROGRAM ejercicio33 (input, output);
VAR
    unidades, decenas, centenas: INTEGER;

BEGIN
    REPEAT
        WRITE (output, 'Teclee un número positivo de 3 cifras: ');
        READLN (input, n);
    UNTIL ((n >= 100) AND (n < 1000));

    unidades := n mod 10;
    decenas := (n div 10) mod 10;
    centenas := n div 100;

    WRITELN (output, 'Orden inverso: ', unidades, decenas, centenas);
END.
```

```
PROGRAM ejercicio33bis (input, output);
VAR
    n, r: INTEGER;

BEGIN
    REPEAT
        WRITE (output, 'Teclee un número positivo: ');
        READLN (input, n);
    UNTIL (n >= 0)

    REPEAT
        r := n mod 10;
        n := n div 10;
        WRITE (output, r, ' ');
    UNTIL (n = 0)
END.
```

n	r	n >= 0	r = 0	pantalla
9876		TRUE		
987	6		FALSE	6_
98	7		FALSE	6_7_
9	8		FALSE	6_7_8_
0	9		TRUE	6_7_8_9_