

## EJERCICIOS (RANDOM)

**1.** Generar tres números aleatorios cuyos valores van a estar entre 1 y 5. Mostrarlos en pantalla de la siguiente forma:

```
Los tres numeros aleatorios son 2, 3 y 5.
```

**2.** Siguiendo el ejercicio anterior, generar otros tres números entre los valores 10 y 20. Mostrarlos también en pantalla.

**3.** Pedirle al usuario que ingrese dos números. El programa deberá generar un número aleatorio entre los límites que el usuario estableció (Ej: Si el usuario ingresó los números 50 y 100, se generará un número entre 50 y 100).

El programa debe detectar qué número es el menor y cuál es el mayor para que se pueda obtener un valor correcto (por ejemplo, si primero se ingresa el 20 y después el 10, se debería generar un número entre 10 y 20).

Mostrar el número generado en pantalla.