

1. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que solicite por teclado 5 números enteros, los almacene en un vector y a continuación calcule la cantidad de elementos negativos del vector y la muestre por pantalla.
2. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que solicite por teclado 5 números enteros, los almacene en un vector y a continuación calcule la media de los elementos del vector y la muestre por pantalla.
3. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que solicite por teclado 5 números enteros, los almacene en un vector y a continuación calcule el número menor, la posición que ocupa y los muestre por pantalla.
4. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que solicite por teclado 5 nombres de usuario y los almacene en un vector. A continuación solicitará un nombre de usuario y deberá buscarlo en el vector. Para finalizar mostrará por pantalla si lo ha encontrado o no. En caso afirmativo también deberá mostrar la posición.
5. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que solicite por teclado 5 números enteros, los almacene en un vector y posteriormente compruebe si el vector está ordenado de forma descendente. Para finalizar mostrará por pantalla uno de los siguientes mensajes: "VECTOR ORDENADO" o "VECTOR NO ORDENADO".
6. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que solicite por teclado calificaciones (enteros comprendidos entre 0 y 10) terminando cuando se introduzca un número menor que 0 o mayor que 10. Para finalizar mostrará por pantalla la lista de frecuencias de cada una de las calificaciones.
7. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que llene un vector de enteros con 10 números aleatorios comprendidos entre 0 y 99. A continuación mostrará el vector por pantalla y solicitará una de las siguientes operaciones a realizar: invertir el vector, rotar una posición a la izquierda, rotar una posición a la derecha. Para finalizar mostrará de nuevo el vector por pantalla.

Ejemplo:

vector original	[0,1,2,3,4,5,6,7,8,9]
vector invertido	[9,8,7,6,5,4,3,2,1,0]
vector rotado izquierda	[1,2,3,4,5,6,7,8,9,0]
vector rotado derecha	[9,0,1,2,3,4,5,6,7,8]