

1. Escribir un programa que escriba todos los múltiplos de 3 del número 1 al 3000
2. Ingresar un número natural n e indicar si es primo.
3. Construya un programa que genere la siguiente serie: 1, 5, 3, 7, 5, 9, 7, ..., 23 hasta llegar al número más próximo al 100.
4. Crear un programa que lea un número y calcule la sucesión Fibonacci hasta el valor anterior más cercano al mismo y el valor posterior más próximo. Realice este ejercicio utilizando primero un bucle *for* y posteriormente repita el ejercicio utilizando un bucle *while*.
5. Realizar un algoritmo que permita a una máquina expendedora de gaseosas realizar su venta diaria. La máquina se carga con una cierta cantidad latas de gaseosa de distintos tipos para poder venderlas a un determinado precio (3.50\$). Permite recibir monedas de 1\$ y 50 centavos y da el vuelto cuando corresponda. Tiene un visor en donde va informando los distintos momentos: "Ingrese monedas para recibir la bebida", "Elija la bebida", "Retire su bebida", "Retire su vuelto", "Disculpe, no hay más bebidas".
6. Crear el programa asteriscos en el que se introduce un número entero y se crea una pirámide de asteriscos. Por ejemplo si se introduce el 6, el resultado sería:

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

Resolución Opcional

7. Realice un programa que permita jugar a adivinar un número entero (indicando los aciertos individuales con Bueno, Regular y Malo). Ejemplo: número a adivinar: 3526. Intento: 1356. Resultado: 1 Bueno, 2 Regular, 1 Malo.

Es decir, se está indicando que hay un número correcto en valor y posición: es el "6". Además, se está indicando que hay dos números correctos en valor pero NO en posición: son el "3" y el "5". Y por último, que hay un número incorrecto: el "1".