

## **BOLETÍN 1 PROGRAMACIÓN**

1. Implementar un programa en Java que lea por teclado 10 números y devuelva el cubo de cada uno de ellos.
2. Desarrollar en pseudocódigo un algoritmo que pida números hasta que se introduzca un cero. Debe imprimir la suma y la media de todos los números introducidos. Implementar en Java.
3. Desarrollar en pseudocódigo un algoritmo que calcule las tablas de multiplicar. Implementar en Java.
4. Escribir en Pseudocódigo y en Java un programa que permita adivinar un número. La aplicación genera un número aleatorio del 1 al 100. A continuación va pidiendo números y va respondiendo si el número a adivinar es mayor o menor que el introducido, además de los intentos que te quedan (tienes 10 intentos para acertarlo). El programa termina cuando se acierta el número (además te dice en cuántos intentos lo has acertado), si se llega al límite de intentos te muestra el número que había generado.
5. Crear una aplicación que solicite notas numéricas (S para salir) y muestre por pantalla su equivalente en letras (Sobresaliente, notable, bien, suficiente, suspenso). Al terminar, deberá mostrar la mayor nota en número y letra.