

1: Pedir números indefinidamente. A medida que se piden números solo queremos mostrar los que cumplan **al menos** uno de los siguientes requisitos:

- Requisito 1: Que sea par y que al multiplicarlo por 5 sea mayor que 25
- Requisito 2: Que sea impar y que al multiplicarlo por 3 sea menor que 10

Realizar este ejercicio en pseudocódigo y Java

2: Pedir un número N, y mostrar todos los números del 1 al N.

Realizar este ejercicio en pseudocódigo, diagrama y Java.

3: Pedir el día, mes y año de una fecha e indicar si la fecha es correcta. Con meses de 28, 30 y 31 días.

Realizar este ejercicio en diagrama de flujo y en código Java.

4: Pedir solo un número. Determinar si es un número es primo o no.

5: Se creará un número random del 56 al 108 e intentaremos adivinar cual es.

El programa tendrá que pedirte dos números.

- El primero, cuando se pida por teclado se multiplicará por el número random. Solo está permitido números impares mayores de 50.
- Se mostrará el resultado de la multiplicación
- El segundo número será tu intento para adivinar el número random

Si has acertado, ganas el juego. Si no, sigues intentándolo de nuevo hasta un máximo de 3 intentos.