

1: Pedir 5 números, y mostrar al final si se ha introducido alguno negativo.
(Pseudocódigo y en Java)

2: Pedir números e indicar si es múltiplo de 3. El programa finaliza con -1
(Pseudocódigo, ordinograma y en Java)

3: Leer 5 números y mostrarlos en orden inverso al introducido.

4: Realizar una aplicación que devuelva si una palabra es un palíndromo o no.

5: Realiza una aplicación con la que puedas jugar con la máquina a pares o nones.

- El número que escoja la máquina deberá ser aleatorio y evidentemente de estar entre el 1 y el 5 (dedos de una mano).
- Se jugará al mejor de 3 rondas.
- En cada ronda el jugador deberá elegir si quiere pares o nones.
- Al finalizar cada ronda, se deberá imprimir por pantalla si ha ganado el jugador o la máquina esa ronda. También deberá aparecer qué número ha salido con la suma de las 2 manos y si es PARES o NONES.
 - ¡PARES! Ha salido el 4. La máquina ha ganado esta ronda.
 - ¡NONES! Ha salido el 7. Has ganado esta ronda.
- Al finalizar la partida al mejor de 3 (recordemos que si un jugador gana las 2 primeras rondas ya no se debería jugar la 3 ronda) deberá aparecer el siguiente mensaje:
 - ¡Has ganado la partida!
 - ¡Máquina ha ganado!
- Además, se podrá volver al jugar las partidas que se quiera hasta que digamos que no.
 - ¿Quieres jugar otra partida? (S/N)