1. Diseñe un algoritmo que le pida a un usuario en un ciclo, que ingrese 5 números enteros. Al finalizar el ciclo, éste debe arrojar la suma de los números que ingresó el usuario. Tenga en cuenta que 5 es un número constante para este ejercicio. Codifique el algoritmo en C.
2. Diseñar y desarrollar en C un algoritmo que reciba del usuario un valor inicial y un valor final, para luego generar 900 números aleatorios en este rango y retorne un texto que diga cuántos números pares fueron generados. Controle que el nro inicial sea menor que nro final para establecer el rango y haga las validaciones del caso.
3. Diseñe un algoritmo que solicite al usuario el número de dígitos que desea generar en una serie que comienza en 100 y calcula los términos de ésta sumando de a 2 (constante) a cada término. En un ciclo, calcule la serie y vaya imprimiendo el resultado de a 5 términos separándolos por “-”. Siempre pinte el tercer número de cada línea verde y el resto van en negro. Codifique el algoritmo en Java.

Ejemplo: si el usuario quiere generar 15 términos, el resultado a obtener sería:

100-102-104-106-108

110-112-114-114-116

118-120-122-124-126

1. Diseñe un algoritmo que solicite al usuario a cuántos números quiere calcular su raíz cuadrada, mínimo 2 y máximo 5(controle esto, si no está en este rango, envíe el mensaje de error correspondiente). Luego en un ciclo le va a pedir al usuario que ingrese cada número e imprima un mensaje con el resultado de la raíz cuadrada formateado con redondeo a dos decimales. Recuerde que en C para calcular las raíces debes usar una función, investígala. Codifique el algoritmo en C
2. Se requiere un algoritmo y un programa en C que simule las ventas de tres años para un almacén. Para cada mes dentro de cada año, deberá generar un valor de venta aleatoria entre 1000000 y 5000000, hasta completar los 12 meses y los 3 años.

La salida del algoritmo debe mostrar las ventas generadas de la siguiente manera:

Año 1, Mes 1, $#######

.

.

Año 1, Mes 12, $#######

Total ventas Año 1: $########

Año 2, Mes 1, $#######

.

.

Año 2, Mes 12, $#######

Total ventas Año 2: $########

Año 3, Mes 1, $#######

.

.

Año 3, Mes 12, $#######

Total ventas Año 3: $########

1. Realizar el diseño y desarrollar un programa en Java que simule una empacadora de galletas. Cada empaque va a contener 150 galletas. Por cada caja son 30 empaques. Por cada lote son 20 cajas. Vamos a fabricar 50 lotes. Mostrar detalladamente la traza de cada lote. Las galletas tendrán forma de #

