

Realizar un programa que tenga un menu para hacer cada uno de los siguientes programas, según el usuario seleccione la opcion. Cada Ejemplo irá en un método diferente dentro de la clase principal.

1. Programa que escriba los valores comprendidos entre 531 y 540.
2. Escribir un programa que escriba el primer número natural para el cual la suma de él más sus antecesores es mayor a 125.
3. Escribir un programa que escriba por pantalla los veinte primeros múltiplos de cinco.
4. Escribir la media de 15 valores suministrados por el teclado.
5. Escribir la media de n valores suministrados por teclado suministrando a su vez el valor n por teclado.
6. Programa que recibe una cantidad horaria en horas, minutos y segundos y lo convierte todo a minutos.
7. Programa que recibe una cantidad horaria en segundos y la convierte en horas, minutos y segundos.
8. Programa que solicita 10 números por teclado y al concluir escribe el mayor y menor de ellos.
9. Escribir un programa que calcule el factorial de un número pedido por teclado
10. Realizar un programa que imprima todos los números primos entre 1 y n, siendo n un número introducido por el usuario
11. Diseñar un programa para jugar a adivinar un número entre 0 y 100. El juego tiene que dar pistas de si el número introducido por el jugador está por encima o por debajo. El juego termina cuando se adivina el número o se decide terminar de jugar (por ejemplo al teclear un número negativo).