**-------------------------------------**

**Ejercicio 3:**

**-------------------------------------**

Enunciado: Se requiere implementar un programa en Java que permita llevar un registro de los ingresos y egresos de un negocio. El programa debe mostrar un menú con las siguientes opciones:  
  
Registrar ingreso  
Registrar egreso  
Ver saldo actual  
Salir del programa

Cuando se selecciona la opción 1, el programa debe solicitar al usuario que ingrese la cantidad de dinero que se ha recibido y una descripción del ingreso. Luego, debe sumar el valor ingresado al saldo actual.  
  
Cuando se selecciona la opción 2, el programa debe solicitar al usuario que ingrese la cantidad de dinero que se ha gastado y una descripción del gasto. Luego, debe restar el valor del egreso al saldo actual.  
  
Cuando se selecciona la opción 3, el programa debe mostrar el saldo actual.  
  
Cuando se selecciona la opción 4, el programa debe salir del menú y mostrar un mensaje de despedida.

**-------------------------------------**

**Ejercicio 4:**

**-------------------------------------**

Enunciado:  
Escribe un programa en Java que pida al usuario ingresar dos números enteros positivos.  
El programa debe imprimir la tabla de multiplicar desde el número menor hasta el número mayor.

**-------------------------------------**

**Ejercicio 5:**

**-------------------------------------**

Enunciado: Escribe un programa en Java que solicite al usuario ingresar una cadena de texto.  
El programa debe imprimir cuántas vocales y cuántas consonantes tiene la cadena

**-------------------------------------**

**Ejercicio 6:**

**-------------------------------------**

Enunciado:  
Escribe un programa en Java que simule el juego Piedra, Papel o Tijeras.  
El programa debe permitir al usuario ingresar su jugada y generar una jugada  
aleatoria para la computadora. Luego, debe imprimir quién ganó la ronda  
(o si hubo empate) y llevar un registro de las victorias del usuario y de la  
computadora hasta que uno de los dos llegue a 3 victorias.

**-------------------------------------**

**Ejercicio 7:**

**-------------------------------------**

Enunciado:  
Escribe un programa en Java que genere un número aleatorio entre 1 y 1000, y solicite  
al usuario que adivine cuál es ese número en un máximo de 10 intentos. Si el usuario  
adivina el número antes de que se agoten los intentos, el programa debe imprimir un  
mensaje indicando que ha ganado y la cantidad de intentos utilizados. Si el usuario  
no adivina el número en los 10 intentos, el programa debe imprimir un mensaje indicando  
que ha perdido y el número que debía adivinar.

**-------------------------------------**

**Ejercicio 8:**

**-------------------------------------**

Enunciado:  
Escribe un programa que solicite al usuario un número entero positivo N, y muestre  
por pantalla los N primeros números de la serie de Fibonacci.  
La serie de Fibonacci se define como una sucesión de números en la que cada número  
es la suma de los dos anteriores (0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ...).

**-------------------------------------**

**Ejercicio 9:**

**-------------------------------------**

Enunciado: Escribe un programa en Java que imprima los números del 1 al 100.  
Si el número es divisible por 3, en lugar del número debe imprimir "Fizz".  
Si el número es divisible por 5, debe imprimir "Buzz". Si el número es divisible por ambos (3 y 5), debe imprimir "FizzBuzz". El programa debe usar un bucle for.