1. Realizar un juego para adivinar un número. Para ello pedir un número N, y luego ir pidiendo números indicando “mayor” o “menor” según sea mayor o menor con respecto a N. El proceso termina cuando el usuario acierta.
2. Pide un número (que debe estar entre 0 y 10) y mostrar la tabla de multiplicar de dicho número.
3. Realizar un programa que nos pida un número n, y nos diga cuantos números hay entre 1 y n que son primos.
4. Dibuja un cuadrado de n elementos de lado utilizando \*.
5. Construya una calculadora que permita seleccionar las operaciones sumar, restar, dividir y multiplicar.