

1. Hacer un programa en Java que solicite al usuario un número entero del 1 al 7 y muestre los días de la semana empezando por Lunes (1) y terminando en Domingo (7).

- Utilizar condicional Switch.
- Agregar "default" para manejar casos no cubiertos.

2. Hacer un programa en Java que solicite al usuario un número entero del 1 al 12 y muestre los meses del año empezando por Enero (1) y terminando en Diciembre (12).

- Utilizar condicional Switch.
- Agregar "default" para manejar casos no cubiertos.

3. Hacer un programa en Java que solicite al usuario un dato tipo "String" y verifique si el valor de caracter es una vocal, caso contrario mostrar que no es una vocal.

- Utilizar condicional Switch.
- Agregar "default" para manejar las no vocales.

4. Hacer un programa en Java que solicite al usuario un "String", y dependiendo de la cadena de caracteres mostrar los colores primarios de la luz.

- "Rojo", "Verde", "Azul".
- Usar condicional Switch.
- Agregar "default" para manejar los casos no cubiertos.

5. Hacer un programa en Java que muestre un menú de mascotas al usuario y solicite un número entero del 1 al 3 para elegir la mascota a adoptar, mostrar en MatDialog: "Has adoptado un/una " + nombre_mascota.

- Utilizar condicional Switch.
- Agregar "default" para manejar casos no cubiertos.

6. Hacer un programa en Java que muestre un menú de opciones y solicite un número entero del 1 al 4 para realizar las siguientes acciones:

- 1. Consultar dinero.
- 2. Depositar dinero.
- 3. Retirar dinero.
- 4. Salir

- Información adicional: El dinero inicial es de 1000 \$. Manejar excepciones para no retirar más de 1000 \$. Se puede depositar una cantidad no mayor a 1000 \$. Impedir ingresar dinero negativo.

- Utilizar condicional Switch.
- Agregar "default" para manejar casos no cubiertos.
- Utilizar condicionales if else.

7. Hacer un programa en Java que solicite al usuario un numero entero y lo muestre en consola como **números romanos** (investigación).

- Utilizar condicionales Switch.