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 MessageDialog: “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.