

Codificar en JAVA los siguientes programas (Condicionales y bucles):

1. Muestra los números múltiplos de 5 de 0 a 100 utilizando un bucle for.
2. Muestra los números múltiplos de 5 de 0 a 100 utilizando un bucle while.
3. Muestra los números múltiplos de 5 de 0 a 100 utilizando un bucle do-while.
4. Muestra los números del 320 al 160, contando de 20 en 20 hacia atrás utilizando un bucle for.
5. Muestra los números del 320 al 160, contando de 20 en 20 hacia atrás utilizando un bucle while.
6. Muestra los números del 320 al 160, contando de 20 en 20 utilizando un bucle dowhile
7. Leer un número y mostrar su cuadrado, repetir el proceso hasta que se introduzca un número negativo.
8. Leer un número e indicar si es positivo o negativo. El proceso se repetirá hasta que se introduzca un 0
9. Leer números hasta que se introduzca un 0. Para cada uno indicar si es par o impar.
10. Pedir números hasta que se teclee uno negativo, y mostrar cuántos números se han introducido.
11. Realizar un juego para adivinar un número. Para ello generar un número N aleatorio entre 1 y 20, 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
12. Pedir números hasta que se teclee un 0, mostrar la suma de todos los números introducidos.
13. Pedir números hasta que se introduzca uno negativo, y calcular la media.
14. Pedir un número N, y mostrar todos los números del 1 al N.
15. Escribir todos los números del 100 al 0 de 7 en 7.
16. Pedir 15 números y escribir la suma total.
17. Diseñar un programa que muestre el producto de los 10 primeros números impares.
18. Pedir 10 números. Mostrar la media de los números positivos, la media de los números negativos y la cantidad de ceros.
19. Pedir 10 sueldos. Mostrar su suma y cuantos hay mayores de 1000€.
20. Dadas las edades y alturas de 5 alumnos, mostrar la edad y la estatura media, la cantidad de alumnos mayores de 18 años, y la cantidad de alumnos que miden más de 1.75.
21. Pedir 10 números, y mostrar al final si se ha introducido alguno negativo.

22. Pedir 5 números e indicar si alguno es múltiplo de 3.
23. Diseña una aplicación que muestre las tablas de multiplicar del 1 al 10.
24. Dibuja un cuadrado de n elementos de lado utilizando $*$.
25. Realizar un programa que nos pida un número n , y nos diga cuantos números hay entre 1 y n que son primos.