1. Diseñar y desarrollar una función que reciba como datos de entrada la cantidad de números a los cuales les va a calcular y escribir su raíz cuadrada.

La función debe generar aleatoriamente los números a los que se les va a calcular la raíz entre 2 y 355 y para cada uno, imprimir su raíz. Para calcular las raíces usar la función Sqrt de la biblioteca Math.

En el main, antes de invocar la función, se le debe solicitar por teclado al usuario la cantidad de números que se le va a enviar a la función.

1. Diseñar y desarrollar una función que reciba un valor inicial y un valor final, para generar 900 números aleatorios en este rango y retorne un texto que diga cuántos números pares fueron generados. Controle que el nro inicial sea menor que nro final para establecer el rango.

En el main, antes de invocar la función, se le debe solicitar por teclado al usuario la el valor inicial y el valor final que se le va a enviar a la función.

1. Diseñar y desarrollar una función que calcule una cantidad de números aleatorios que viene como parámetro de entrada y los sume. La función deberá retornar el total de la suma. Usted defina los rangos que va a usar en el cálculo.

En el main, antes de invocar la función, se le debe solicitar por teclado al usuario la cantidad de números que se le va a enviar a la función.

1. Se requiere una función para simular el sorteo de una lotería, de acuerdo con las siguientes condiciones:

La lotería tiene 20 premios.

Cada premio que calcula el programa debe tener el número de 4 cifras entre 0000 y 9999 acompañado de la serie que es un número entre 100 y 150.

Ejemplo: 5698-101

Cada premio lo debe imprimir el programa de la siguiente forma (n representa un número cualquiera):

Sorteo # nn - Número Premiado nnnn - Serie nnn

Ejm: Sorteo # 19 - Número Premiado 5698 - Serie 101

Para tener en cuenta la forma en la cual se informan los 20 resultados:

Del premio 20 al 6 el programa imprime:

======PREMIOS MENORES=======

y la lista de los 15 premios

Del premio 5 al 2 el programa imprime:

======PREMIOS SECOS=========

y la lista de los 4 premios secos

AL llegar al premio 1, el programa imprime:

======Premio mayor==========

Y el premio mayor

Nota: para sacar el premio mayor calcule el random por cada número, como lo hacen en la realidad los sorteos.