

## PROGRAMAS EN JAVA CON ESTRUCTURAS REPETITIVAS

### Actividades de aprendizaje

Realice en el entorno de desarrollo utilizado en clase cada uno de los programas que se enumeran a continuación:

1. Programa que sume diez cantidades solicitadas al usuario. Hazlo de tres formas diferentes, con bucle *desde* / *mientras* / *repetir*. ¿Cuál de los tres sería el más idóneo?
2. Pide un número al usuario y muestra su tabla de multiplicar.
3. Pregunta al usuario su nombre y cuántas veces desea que le saludes. A continuación, muestra el mensaje "Hola nombre\_usuario" tantas veces como haya indicado.
4. Algoritmo que sume cantidades solicitadas al usuario hasta que este introduzca cero o un número negativo (los cuales no se tendrán en cuenta para la suma acumulativa). Al final mostrar la suma total de los números introducidos y cuántos fueron.
5. Para acceder a una aplicación se deberá escribir el nombre de usuario *admin* y la contraseña *1234&*. Hasta que el usuario no escriba la contraseña correcta o haya agotado 3 intentos se le solicitará el user y password.
6. Continúa con una versión mejorada del ejercicio anterior. Una vez que el usuario se ha validado se mostrará un menú:
  - 1) Suma
  - 2) Resta
  - 3) Multiplica
  - 4) Divide
  - 5) Salir.Se realizará la operación que el usuario elija hasta que salga.
7. Calcular la factorial de un número ingresado por el usuario
8. Contar los números pares entre dos números dados por el usuario
9. Adivinar un número secreto
10. Mostrar los primeros n números de la serie Fibonacci