

BUCLES CON CANTIDAD DE ITERACIONES DESCONOCIDAS

1. Dado un número indefinido de notas obtenidas por alumnos en sus exámenes, mostrar por pantalla la nota mayor. (Cuando el usuario ingrese -1 finaliza la carga)
2. Dado un número indefinido de notas obtenidas por alumnos en sus exámenes, mostrar por pantalla la nota mayor y la nota menor. (Cuando el usuario ingrese -1 finaliza la carga)
3. Dado un número indefinido de notas obtenidas por alumnos en sus exámenes, mostrar por pantalla la nota mayor, la nota menor y la cantidad total de notas procesadas. (Cuando el usuario ingrese -1 finaliza la carga)
4. Dado un número indefinido de números enteros positivos y finalizando la carga con un 0 o un negativo, obtener el siguiente informe:
Cantidad de valores procesados: XXX
Sumatoria de los valores: XXX
Media de los valores: XXX
Valor mayor: XXX
Valor menor: XXX
Cantidad de valores pares: XXX
Cantidad de valores impares: XXX
5. Se solicitará al usuario que ingrese números reales para procesar. Luego de ingresar cada número, se le preguntará si quiere ingresar más o no, leyendo la cadena “s” o “n”. Cuando indique que no ingresa más números, mostrar la cantidad de valores ingresados, el primer valor, el último, el mayor y el menor.
6. El programa generará un número aleatorio entre 0 y 100 y le pedirá al usuario que lo adivine. Cuando el usuario ingrese el número para ver si acertó, el programa le indicará si el número a adivinar es mayor, menor o bien si acertó. Cuando acierte, finaliza.

Para generar un número aleatorio entre 0 y 100:


```
int numero = (int)(Math.random() * 101);
```
7. Realizar un programa que adivine el número (entre 0 y 100) que ha pensado el usuario. En cada paso, el programa propone un número y el usuario debe contestar, introduciendo su contestación como dato, si ha acertado, o bien si el número que ha propuesto el ordenador es mayor o es menor que el que tenía pensado. Por ejemplo, ingresando:
0 → Acierto
1 → El valor propuesto es mayor
-1 → El valor propuesto es Menor
8. Escribir un programa que pida al usuario un número, que representará una cantidad de dinero expresada en euros. A continuación, el programa le ofrecerá un menú al usuario en el que le preguntará a qué divisa quiere convertir del dinero e imprimirá la conversión. Las posibles divisas son las siguientes (se indica el tipo de cambio):
 - Dólares (1 dólar = 0,88 euros)
 - Libra Esterlina (1 Libra = 1,20 euros)
 - Yen (1 yen = 0,0077 euros).
 - Dólares Canadienses (1 dólar C. = 0,71 euros)