



GUÍA 4 **Parte 2**: DO WHILE

1. Sumar Números

Objetivo: El programa debe permitir al usuario ingresar números enteros uno por uno y sumar dichos números hasta que el usuario decida detenerse.

2. Contar hasta un Número

Objetivo: El programa debe solicitar al usuario un número límite y luego contar desde 0 hasta ese número, mostrando cada número en la consola.

3. Convertir Temperaturas

Objetivo: El programa debe convertir las temperaturas de Celsius a Fahrenheit y permitir al usuario realizar múltiples conversiones hasta que decida detenerse.

4. Contador de Vocales

Objetivo: El programa debe contar el número de vocales en un texto ingresado por el usuario y permitirle repetir el proceso con diferentes textos.

5. Calculadora Básica

Objetivo: El programa debe realizar operaciones aritméticas básicas (suma, resta, multiplicación y división) entre dos números ingresados por el usuario y permitirle realizar múltiples cálculos.

6. Número Par o Impar

Objetivo: El programa debe determinar si un número entero ingresado por el usuario es par o impar y permitirle verificar múltiples números.

7. Validar Edad

Objetivo: El programa debe determinar si el usuario es mayor o menor de edad basado en la edad ingresada y permitirle realizar múltiples verificaciones.

8. Determinar la Longitud de una Cadena

Objetivo: El programa debe determinar la longitud de un texto ingresado por el usuario y permitirle ingresar múltiples textos.

9. Calcular el Área de un Círculo

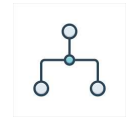
Objetivo: El programa debe calcular el área de un círculo basándose en el radio ingresado por el usuario y permitirle realizar múltiples cálculos.

10. Convertir Texto a Mayúsculas

Objetivo: El programa debe convertir un texto ingresado por el usuario a mayúsculas y permitirle realizar múltiples conversiones.

11. Encontrar el Mayor de Tres Números

Objetivo: El programa debe determinar el mayor de tres números ingresados por el usuario y permitirle realizar múltiples comparaciones.



12. Calcular el Promedio de N Números

Objetivo: El programa debe calcular el promedio de una serie de números enteros ingresados por el usuario y permitirle realizar múltiples cálculos.

13. Juego de Adivinar un Número

Objetivo: El programa debe permitir al usuario adivinar un número secreto generado aleatoriamente entre 1 y 100, proporcionando pistas hasta que adivine el número.

Dato: Para generar números aleatorios se utiliza se debe crear una instancia de la clase Random, que se usa para generar números aleatorios. Este objeto se puede llamar random o cualquier otro nombre que elijas. El método Next de la clase Random se utiliza para generar un número entero aleatorio.

```
int numeroSecreto = random.Next(1, 101);
```

14. Verificar si un Número es Primo

Objetivo: El programa debe determinar si un número entero ingresado por el usuario es primo y permitirle verificar múltiples números.

15. Reversar una Cadena de Texto

Objetivo: El programa debe invertir el orden de los caracteres en una cadena de texto ingresada por el usuario y permitirle realizar múltiples inversiones de texto.