

Vamos a trabajar con `System.in.read`:

1. Captura el nombre del profesor por teclado y visualízalo carácter a carácter.
2. Modifica el ejercicio anterior para indicar al final del programa el número de caracteres escritos por teclado.
3. Modifica el anterior para que no se tengan en cuenta los espacios en blanco introducidos.
4. Ahora queremos capturar un número entero por teclado y multiplicarlo por dos.
5. Vamos a modificar el ejercicio anterior para validar el número. Admitimos como primer carácter el signo + 0 -. Si intercalamos letras, números o cualquier otro símbolo que no sea el del signo en la captura, nuestro número terminara al aparecer el primer carácter no numérico.
6. Capturamos un número por teclado y deseamos saber si dicho número es primo.
7. Sacar en pantalla todos los números primos inferiores a uno introducido por teclado.

Ahora vas a trabajar para los siguientes ejercicios con: `InputStreamReader` y `BufferedReader`

8. Se leen por teclado una secuencia de números no nulos. Dicha secuencia terminara al introducir el valor cero. Nos piden que calculemos el mayor valor de la secuencia, el menor valor de la secuencia, la suma de todos ellos y el número total de valores introducidos.
9. Introducimos dos números por teclado. Num1 y Num2 y deseamos que al final del programa en Num1 se encuentre el valor menor de los dos introducidos y en Num2 el valor mayor.
10. Se introduce un número entero por teclado y deseamos saber si ese número es capicúa.
11. Capturar por teclado dos valores numéricos que corresponden con los lados de un rectángulo. Deseamos dibujar ese rectángulo en pantalla con el carácter asterisco.
12. Modifica el ejercicio anterior. El rectángulo debe estar aproximadamente centrado en la pantalla. La pantalla tiene 24 filas y 80 columnas por cada fila.