

1. Crea un programa que defina los siguientes métodos:
 - a. Un método que calcule la suma de sus dos parámetros enteros y devuelva el resultado
 - b. Un método que reciba un entero por parámetro e imprima el texto "El resultado es: " y el parámetro recibido. Este método no devolverá nada

En el main se invocara el primer método pasando los valores 2 y 3, después se invocará el segundo método con el resultado de la invocación del primero

2. Crea un programa que defina los siguientes métodos:
 - a. Un método que calcule el máximo de entre un array de enteros (se pasa por parámetro) y devuelva el máximo
 - b. Un método que reciba un entero por parámetro e imprima el texto "El máximo es: " y el parámetro recibido. Este método no devolverá nada

En el main se invocara el primer método pasando un array con los valores 1, 3, 5 y 0, después se invocará el segundo método con el resultado de la invocación del primero

3. Crea un programa que defina los siguientes métodos:
 - a. Un método que calcule la suma de los valores de un array de enteros (se pasa por parámetro) y devuelva la suma
 - b. Un método que reciba un entero por parámetro e imprima el texto "La suma es: " y el parámetro recibido. Este método no devolverá nada

En el main se invocara el primer método pasando un array con los valores 1, 3, 5 y 0, después se invocará el segundo método con el resultado de la invocación del primero

4. Implementa un programa que permita calcular la media de un array de double
 - a. El programa debe definir un método que tome como parámetro un array de doubles y devuelva la media. Para esta parte es necesario usar un bucle.
 - b. El programa debe definir el array de double en el método main y desde ahí se invocará al método que se haya definido.
5. Modificar el programa anterior de forma que el array de double lo pase el usuario (utiliza el Scanner)
6. Implementa un programa que permita encontrar el valor máximo en un array de enteros
 - a. El programa debe definir un método que tome como parámetro un array de enteros y devuelva el valor más elevado. Para esta parte es necesario usar un bucle.
 - b. El programa debe definir el array de enteros en el método main y desde ahí se invocará al método que se haya definido.
7. Modificar el programa anterior de forma que el array de double lo pase el usuario (utiliza el Scanner)
8. Escribir un programa que dado un número entero positivo (pedirlo con Scanner) calcule el sumatorio de cero a ese número
9. Escribir un programa que dado un número entero positivo (pedirlo con Scanner) calcule el factorial de ese número
10. Escribe un programa que pregunte cuántos números se van a introducir, pida esos números y escriba cuántos negativos se han introducido.

11. Escribe un programa que pregunte cuántos números se van a introducir, pida esos números y calcule la media de los mismo.
12. Pedir números hasta que se teclee uno negativo, y mostrar cuántos números se han introducido.
13. Crea un programa calculadora que permita al usuario realizar las siguientes operaciones:
 - a. Sumar dos números
 - b. Restar dos números
 - c. Multiplicar dos números

El programa debe empezar pidiendo al usuario que seleccione la operación que desea realizar (suma, resta o multiplicación), una vez seleccionada la operación el programa solicitará los operandos necesarios para realizar la operación, cuando el usuario los introduza aparecerá el resultado en pantalla. Al terminar una operación el programa volverá a solicitar que se seleccione la siguiente operación a realizar.

14. Crea un programa que permita al usuario realizar las siguientes operaciones:
 - a. Buscar el máximo de entre una lista de números
 - b. Buscar el mínimo de entre una lista de números
 - c. Calcular la media de una lista de números

El programa debe empezar pidiendo al usuario que seleccione la operación que desea realizar (máximo, mínimo, media, etc...), una vez seleccionada la operación el programa solicitará los operandos necesarios para realizar la operación, cuando el usuario los introduza aparecerá el resultado en pantalla. Al terminar una operación el programa volverá a solicitar que se seleccione la siguiente operación