

1. Pedir números hasta que se teclee uno negativo, y mostrar cuántos números se han introducido.
2. Realizar un juego para adivinar un número. Para ello se asigna a una variable n un número entero aleatorio, y luego ir pidiendo números indicando “mayor” o “menor” según sea mayor o menor con respecto a N. El proceso termina cuando el usuario acierta y se imprime el texto “exacto!”. Para generar un número aleatorio se puede usar la utilidad `java.util.Random`

```
Random r = new Random();
```

```
int n = r.nextInt(100); // Genera un numero aleatorio del 0 al 100
```

3. Pedir números hasta que se teclee un 0, mostrar la suma de todos los números introducidos al finalizar.
4. Pedir 10 números. Mostrar la media de los números positivos, la media de los números negativos y la cantidad de ceros.
 - a. Crea un método para calcular cada cosa
5. Diseña una aplicación que muestre las tablas de multiplicar del 1 al 10. Deberá aparecer una cabecera para cada tabla, por ejemplo “Tabla del uno” y después “1x1=1”, “1x2=2”, etc...