**RETOS A RESOLVER**

Crea un proyecto nuevo y dentro crea una clase Java de tipo main por cada reto. Procura en la medida de lo posible simplificar código y no repetirlo.

1. **Escribe un programa en Java que muestre los números del 10 al 1, en ese orden. Debes utilizar una estructura de tipo while ó do-while.**
2. **Escribe un programa en Java que pida un número por teclado hasta que éste sea positivo. A continuación, muestra los primeros 20 números sucesivos a dicho número.**
3. **Escribe un programa en Java que muestre y cuente los números que son múltiplos de 2 o de 3 que hay entre 1 y 100. Utiliza las estructuras de control que creas convenientes.**
4. Escribe un programa en Java que pida al usuario **3 números y un orden de ordenamiento**, que puede ser **ascendente o descendente**, a continuación, según el **orden indicado se mostrarán en pantalla dichos números**. Ej.: si los números introducidos son 4,7,2 y se escoge orden ascendente (de menor a mayor) aparecen en pantalla en este orden 2,4,7, si el ordenamiento es descendente (de mayor a menor) se mostrarán en el siguiente 7, 4, 2. Utiliza estructuras de control adecuadas.

Ejercicio 4 (proceso resumido...)

* Pide al usuario que introduzca tres números.
* A continuación pide un Orden de Ordenamiento, bien que sea un String por ejemplo 'asc' o 'desc' o un número por ejemplo 1, para ascendente y 2 para descendente, como quieras.
* Para ordenar de manera ascendente: vas a necesitar una variable auxiliar mas para hacer el cambio, consiste en ir almacenando el mayor dentro de la variable num1, el siguiente dentro de num2 y el último que quede dentro de num3.
  + Compara el primer y segundo número.
    - Si el primer número es mayor, intercámbialos.
  + Compara el segundo y tercer número.
    - Si el segundo número es mayor, intercámbialos.
  + Compara nuevamente el primer y segundo número y, si es necesario, intercámbialos.
* Para ordenar de manera descendente:
  + Aplica un proceso anterior , pero intercambiando para ir colocándolos de la forma num3, num2, num1
* Muestra los tres números ordenados
* Hay que tener en cuenta que si la ordenación introducida no es válida se**debe avisar y los tres números ya no se mostrarán. RECUERDA, métodos, funciones o estructuras no vistas todavía no deben usarse**