**Ejercicios ciclos**

**Uso de variables bandera en los ciclos con repetición definida e indefinida**

1. Realice un programa que le pida al usuario 10 números enteros (debe leerlos uno a uno) e imprima el número digitado por el usuario. Adicionalmente, la primera vez que el usuario escriba un cinco usted debe felicitarlo. Si el usuario nunca escribe cinco, entonces usted nunca lo felicitaría.
2. Realice un programa que pida al usuario números enteros (debe leerlos uno a uno) hasta que el usuario digite 0. La primera vez que el usuario escriba un *dos* usted debe decirle “Que buen número”, la segunda vez que el usuario escriba un dos usted debe decirle “Buena idea” y de la tercera vez en adelante no le debe decir nada más. Muestre un mensaje cuando termine el ciclo y un mensaje antes de iniciar el ciclo para facilitar el seguimiento de la ejecución.
3. Haga un programa que le pregunte a su hijo a qué horas llegó a la casa (número mayor o igual a 0 y menor a 24) durante 5 días.

* Felicítelo si la hora de llegada es menor o igual a las 00h (media noche)
* Si la hora de ingreso es mayor a la media noche (00 horas) y máximo las 3 de la mañana y es la primera vez que pasa, regáñelo, pero si es la segunda vez que pasa castíguelo por una semana, y si lleva más de dos veces castíguelo por un mes.
* Si la hora de ingreso es luego de las 3 de la mañana y máximo hasta las 6 de la mañana castíguelo por una semana, sin importar cuantas veces ha pasado.
* Al final diga cuántas veces llegó a tiempo. Si llegó a tiempo al menos cuatro veces entonces indíquele que tiene permiso para irse para una finca con los amigos todo el fin de semana ☺.

**Bonus**: si ya acabo y le queda tiempo, entonces intente decirme qué día fue el día que llegó más tarde y qué día fue el día que llegó más temprano. Por ejemplo, si el día 1 llego a las 11, el día 2 a las 14, el día 3 a las 15, el día 4 a las 16 y el día 5 a las 10 el día que llegó más tarde fue el día 4 y el día que llegó más temprano fue el día 5.