**Ejercicios ciclos**

**Repetición indefinida, acumuladores, contadores**

1. Realice una operación que le pida al usuario un número entre 1 y 10, de forma que el programa sólo se detenga cuando el usuario digite el número 7. Si el número no se encuentra entre el rango solicitado muéstrele al usuario un mensaje de error.
2. Realice una operación que pida al usuario números enteros (debe leerlos uno a uno) hasta que el usuario digite 0. AL finalizar indique cuántos de los números que escribió el usuario eran pares y cuántos eran impares. Muestre un mensaje cuando termine el ciclo y un mensaje antes de iniciar el ciclo para facilitar el seguimiento de la ejecución.
3. Realice una operación que genere un número aleatorio entre 0 y 100 (el número aleatorio se generará una sola vez). Luego el usuario digitará un valor hasta que adivine el número que se generó aleatoriamente. Cada que el usuario se equivoque, el programa le deberá decir si el número a adivinar es mayor, o menor que aquel que fue digitado por el usuario. Al acertar el número, en pantalla debe aparecer un mensaje que diga que acertó y cuántos intentos necesitó “acertaste el número y necesitaste # intentos”.

Ejemplo:

A ver si adivinas un número entero entre 0 y 100.

Escribe un número: 20

¡Demasiado pequeño! Inténtalo de nuevo: 30

¡Demasiado grande! Inténtalo de nuevo: 27

¡Acertaste! Te ha costado 3 intentos

1. Realice una operación que pida números hasta que el número ingresado sea -1 y luego muestre en pantalla la suma de todos los números ingresados por el usuario y la cantidad de números ingresó sin considerar el -1.
2. Realice una operación que pida números al usuario, hasta que el número ingresado sea -1, luego como resultado muestre el promedio de los números digitados por el usuario (Sin considerar el -1).