

Práctica Bucles

1. Diseña un programa que imprime los números del 1-100. Realiza el mismo ejercicio con un bucle for y un bucle while.

2. Escribe un programa en Java que utilice un bucle while para solicitar al usuario que ingrese números enteros positivos. El programa debe sumar estos números y mostrar el resultado acumulado en cada iteración.

El bucle debe finalizar cuando el usuario ingrese un número negativo, momento en el cual se mostrará el total de la suma y el programa terminará.

3. Escribe un programa en Java que utilice un bucle do-while para crear un menú interactivo en consola. El programa debe mostrar al usuario las siguientes opciones:

- Sumar dos números
- Restar dos números
- Multiplicar dos números
- Salir

El programa debe ejecutar la opción seleccionada y volver a mostrar el menú después de realizar la operación, hasta que el usuario seleccione la opción "4. Salir"