

## Ejercicios de Práctica: Bucles y Condicionales

Aquí tienes 10 ejercicios para practicar los conceptos de if, switch, for, while y do-while en C#. Intenta resolverlos creando un nuevo método para cada uno dentro de la clase ExplicacionGeneral.

### Ejercicios de Condicionales

#### 1. Número Par o Impar:

- Crea un método que reciba un número entero.
- Usa una condición if-else para determinar si el número es par o impar.
- Imprime en la consola un mensaje como "El número 5 es impar." (Pista: usa el operador módulo %).

#### 2. Positivo, Negativo o Cero:

- Escribe un método que acepte un número entero.
- Utiliza una estructura if-else if-else para verificar si el número es positivo, negativo o cero, e imprime el resultado.

#### 3. Calculadora Simple con switch:

- Crea un método que reciba dos números double y un char que represente una operación ('+', '-', '\*', '/').
- Usa una instrucción switch para realizar la operación correspondiente e imprimir el resultado. Incluye un caso default para operaciones no válidas.

#### 4. Categoría de Edad:

- Escribe un método que reciba una edad (un int).
- Usa condicionales para imprimir la categoría de la persona: "Niño" (0-12), "Adolescente" (13-17), "Adulto" (18-59) o "Adulto Mayor" (60+).

### Ejercicios de Bucles

#### 5. Tabla de Multiplicar:

- Crea un método que use un bucle for para imprimir la tabla de multiplicar del 7 (del 7 x 1 al 7 x 10).

#### 6. Suma de los Primeros 100 Números:

- Escribe un método que utilice un bucle for para calcular la suma de todos los números enteros del 1 al 100 y muestre el resultado final.

#### 7. Adivina la Contraseña:

- Crea un método que defina una contraseña (por ejemplo, "secreto123").
- Usa un bucle while para pedir al usuario que ingrese una contraseña. El bucle debe continuar hasta que el usuario ingrese la contraseña correcta.
- Cuando la contraseña sea correcta, imprime "¡Acceso concedido!".

#### 8. Menú Repetitivo:

- Escribe un método que muestre un menú de opciones (ej: 1. Ver Saldo, 2. Depositar, 3. Salir).
- Usa un bucle do-while para que el menú se siga mostrando después de cada acción, hasta que el usuario elija la opción "Salir".

### **Ejercicios Combinados**

#### **9. Imprimir Números Pares:**

- Crea un método que use un bucle for para recorrer los números del 1 al 50.
- Dentro del bucle, usa una condición if para comprobar si el número actual es par. Si lo es, imprímelo en la consola.

#### **10. Cuenta Regresiva:**

- Escribe un método que use un bucle while para hacer una cuenta regresiva desde 10 hasta 1.
- Cuando la cuenta llegue a 0, imprime "¡Despegue!".