

1. Una biblioteca quiere un sistema que permita ingresar libros a su sistema. Desarrolle un programa que por medio de menús permita tomar las siguientes decisiones.

- Nuevo libro
 - Libro de matemáticas
 - Libro de ciencia
 - Libro de filosofía
- Contar libros
 - Contar libros de matemáticas
 - Contar libros de ciencia
 - Contar libros de filosofía
- Promedio de paginas
 - Promedio de páginas de libros de matemáticas
 - Promedio de páginas de libros de ciencia
 - Promedio de páginas de libros de filosofía
- Salir

En caso de que se ingrese un nuevo libro se debe pedir al usuario el título y el número de páginas del libro. Se debe llevar un contador de número de libros y de páginas para poder dar estos datos en caso de que se pidan después.

2. Lea el archivo goleadores.txt, en el cual está el conteo de goles por partido de 10 jugadores durante un torneo de 5 partidos. Utilizar ciclos anidados. Imprimir el promedio de goles por delantero y al final el goleador del torneo.

3. Usando ciclos anidados, haga un contador que vaya desde 1 hasta el número N ingresado por consola. Durante cada ciclo, imprima los números desde 0 hasta X, siendo X el número de ciclo que se está ejecutando en este momento. Ejemplo:

```
1
1
2
1
2
3
1
2
3
4
1
2
3
4
...
```