

Ayudantía 3

- 1) Desarrolle un programa en Java que Dado un número ingresado al usuario, no superior a 20 ni menor a 1 (validar), imprima en pantalla el factorial de dicho número.
- 2) Desarrolle un programa en Java que dado un número ingresado por el usuario, mayor que 0 (validar), imprima en pantalla si dicho número es un número perfecto o no.
- 3) Desarrolle un programa en Java que dado dos números ingresado por el usuario, mayores que 0 (validar), imprima en pantalla si dichos números son amigos o no.
- 4) Desarrolle un programa en Java que solicite al usuario un número entre 1 y 12 (validar) e imprima en pantalla el mes correspondiente a dicho número.