

Ejercicio 1. Lanzamiento de dado

Realizar un programa que simule el lanzamiento de un dado 1000 veces. Después, el programa nos mostrará el porcentaje de veces que ha aparecido cada número.

Ejercicio 2. Solicitud de números

Realizar un programa que lea 10 números positivos por teclado y después nos muestre dichos números ordenados de mayor a menor. Si se introduce un número negativo, se volverá a solicitar al usuario, así hasta conseguir los 10 positivos.

Ejercicio 3. Gestión de notas

Realizar un programa para la gestión de notas. Al iniciarse el programa, se mostrará el siguiente menú:

- 1. Agregar nota**
- 2. Ver nota media**
- 3. Ver aprobados**
- 4. Salir**

El funcionamiento del programa es el siguiente:

- **Al elegir 1, se le pedirá al usuario la introducción de una nota. Hay que tener en cuenta que el programa almacena un máximo de 10 notas, por lo que si ha llegado ya a ese máximo se le mostrará un mensaje de advertencia**
- **Si elige la opción 2, se mostrará la media actual de las registradas hasta el momento**
- **Si elige la opción 3, se mostrará el número de aprobados existentes hasta el momento.**
- **Después de procesar cualquier opción, el programa volverá a mostrar el menú para elegir de nuevo una opción.**
- **Si se elige 4, el programa finaliza.**