

1. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que solicite por teclado un número entero comprendido entre 1 y 5 y muestre por pantalla el mensaje **HOLA MUNDO** las veces indicadas por dicho número.
2. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que solicite por teclado un número entero comprendido entre 1 y 10 y muestre por pantalla la tabla de multiplicar de dicho número.
3. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que solicite por teclado un número entero comprendido entre 1 y 10 y muestre por pantalla el factorial de dicho número. Recuerda: $5! = 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$
4. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que solicite por teclado diez números y muestre por pantalla el menor de los números introducidos.
5. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que solicite por teclado diez números enteros y muestre por pantalla si se ha introducido el número 5 o no.
6. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que solicite por teclado un número entero positivo y muestre por pantalla los números impares comprendidos entre 1 y el número introducido. $10 = 1, 3, 5, 7, 9$
7. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que solicite por teclado un número entero positivo y muestre por pantalla si se trata de un número perfecto o no. Se dice que un número es perfecto cuando la suma de sus divisores propios (todos excepto el propio número) es igual al número. Números perfectos: 6, 28, 496, 8128.
Ejemplos: 6 Divisores propios: 1, 2 y 3 $1+2+3=6 \rightarrow$ PERFECTO
8 Divisores propios: 1, 2, 4 $1+2+4=7 \rightarrow$ NO perfecto
para que 8 sea perfecto, los divisores propios tendrían que sumar el número total para que fuera perfecto
8. Realiza el pseudocódigo y la codificación en lenguaje de programación Java de un algoritmo que solicite por teclado un número entero positivo y muestre por pantalla un mensaje indicando si el número introducido es primo o no. Un número es primo cuando es mayor que 1 y tiene sólo dos divisores, él mismo y el 1.

Números primos: 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 41, 43.

```
esPrimo<- V
Para i <- 2 hasta n/2
  si n%i=0
    esPrimo<-F
FinSi
```