

1.- Transforma el siguiente bucle for en un bucle while:

```
for (i=5; i<15; i++){  
    System.out.println(i);  
}
```

2.- Realiza un programa que muestre por pantalla los 5 primeros número pares.

3.- Realiza un método que, dado un número de tres cifras, averigüe si es un número Armstrong. Un número es Armstrong cuando la suma de cada uno de los números que lo componen elevado al número de dígitos de dicho número da como resultado el propio número. Como esta definición es algo compleja, con la siguiente imagen se verá más claro qué es un número Armstrong:

$$\text{3 dígitos} \quad 153 = 1^3 + 5^3 + 3^3$$

4.- Realiza un programa con tres variables de tipo entero, a, b y c. El programa deberá mostrar por pantalla el valor menor y mayor.

5.- Se desea conocer el lucky number (número de la suerte) de cualquier persona. El número de la suerte se consigue reduciendo la fecha de nacimiento a un número de un solo dígito. Por ejemplo, la fecha de nacimiento de Emma es la siguiente:

16-08-1973 → 16+8+1973=1997 → 1+9+9+7=26 → 2+6=8. El número de la suerte de Emma será el 8

Realiza un programa que calcule el lucky number de cualquier persona

6.- Realiza una clase con un método *decimalToRomano* que transforme número en formato decimal a números en formato romano

7.- Realiza un programa que muestre por pantalla los números del 1 al 100 sin mostrar aquellos números múltiplos de 5

8.- (OPCIONAL) Realiza una clase *minumero* con un método *esVampiro* que diga si un número es vampiro o no. Un número es vampiro si es obtenido a partir del producto de dos números que se obtienen a partir de los dígitos del mismo (los dos colmillos).

Por ejemplo: 2187 = 27x81 ó 1260 = 21 x 60