# Declara dos variables numéricas (con el valor que desees), muestra por consola la suma, resta, multiplicación, división y módulo (resto de la división).

# Declara un String que contenga tu nombre, después muestra un mensaje de bienvenida por consola. Por ejemplo: si la variable contiene “Pedro”, que muestre “Bienvenido, Pedro”.

# Modifica el ejercicio anterior pidiendo al usuario el nombre.

# Solicita por pantalla 2 números y muestra cuál es mayor de los dos. Si son iguales indicarlo también.

# Lee un número por teclado e indica si es divisible entre 2. Si no lo es, indícalo también.

# Pregunta tipo test. Realiza un programa que muestre una pregunta y 4 opciones (a, b, c y d). Solicita al usuario la respuesta por teclado y muestra si la respuesta es correcta o no. El programa termina cuando el usuario acierta.

Texto

Descripción generada automáticamente

# Muestra los números del 1 al 100 (ambos incluidos).

# Haz el mismo ejercicio anterior con otro tipo de bucle.

# Muestra los números del 100 al 1 (ambos incluidos) que sean divisibles entre 2 y 3.

# Lee un número por teclado y comprueba si es mayor o igual que cero. Si no lo es, lo volverá a pedir. Después muestra ese número por consola.

# Escribe una aplicación en la que declares un String que contenga una contraseña cualquiera. Después te pedirá que introduzcas la contraseña, con 3 intentos. Cuando aciertes ya no pedirá más la contraseña y mostrará un mensaje diciendo “Enhorabuena, acertaste”. Si fallas debe mostrar un mensaje “Has fallado. Te quedan ‘x’ intentos”

A tener en cuenta: 3 intentos y si acierta termina, aunque le queden intentos

# Crea una aplicación que nos pida un mes y nos diga si tiene 28/29, 30 ó 31 días.

Ejemplo de salida esperada:

Introduce un mes (con número del 1 al 12): 9

El mes de septiembre tiene 30 días

# Crea un programa que pida por pantalla un día de la semana (como String) y nos indique si es un día laborable (considerando de lunes a viernes) o es fin de semana.

A tener en cuenta: da igual que el usuario introduzca lunes, Lunes, LuNeS,...

# Realiza una aplicación que pida por pantalla cuántas ventas ha realizado un comercial en los últimos 15 días. A continuación, pedirá tantas cantidades como ventas haya realizado el comercial. Al final, se mostrará por pantalla la suma de todas las ventas de ese comercial con 2 decimales.

# Modifica el ejercicio anterior de tal manera que el usuario vaya introduciendo ventas hasta que escriba un \* (asterisco). Al finalizar, se mostrará el número de ventas realizado y la suma total de las ventas del comercial con 2 decimales

# Programa que pide por teclado dos números y genera 10 números aleatorios entre ellos (ambos incluidos).

# Contar (y mostrar por pantalla) las vocales, consonantes, números y espacios en blanco de una cadena de caracteres que se pedirá por pantalla