**TEMA 3 - PRÁTICA\_6(voluntarios): BUCLES**

1. Programa que lee un número y lo escribe invertido
2. Leer letras por teclado hasta anotar $. Mostrar al finalizar la letra cuya secuencia más veces se repite y cuantas veces se repite.

Por ejemplo, si se teclea la siguiente serie:

Assddggggaasssaadadad$

El programa tiene que decir que la secuencia más larga es la de la letra g y que aparece 4 veces seguida.

Tener en cuenta:

1. Permitir al usuario que introduzca todas las series que desee.
2. Validar que se introduzcan letras, y que además puedan ser mayúsculas y minúsculas.
3. Programa que lee el precio de un producto y el dinero recibido del cliente y calcula el valor de la devolución y la cantidad de monedas y billetes que habría que darle al cliente.
4. Haced un programa para aprender el abecedario de la siguiente manera:

El usuario va anotando las letras del abecedario en orden : a, b, c, d ,e ... si falla una el programa le indica que ha fallado , dándole la respuesta correcta. Se le permiten dos fallos antes de volver a empezar desde el principio. En total el usuario tiene tres intentos. Realizad el programa para que acepte minúsculas y la letra ñ.

Modificad el programa para que acepte tanto mayúsculas como minúsculas.

1. Programa que lee un número decimal y lo transforma en su correspondiente número romano
2. Programa que nos devuelve los N primeros números primos.
3. Programa que nos dice si un número es perfecto ( son perfectos aquellos números tales que la suma de sus divisores exceptuando el propio número da como resultado dicho número)
4. Programa que dado un número, en este caso el 5, imprima lo siguiente

5 5 5 5 5

4 4 4 4

3 3 3

2 2

1