1º) Realiza una aplicación que nos pida un número de ventas a introducir, después nos pedirá tantas ventas por teclado como número de ventas se hayan indicado. Al final mostrara la suma de todas las ventas. Piensa que es lo que se repite y lo que no.

2º) Escribe una aplicación con un String que contenga una contraseña cualquiera. Después se te pedirá que introduzcas la contraseña, con 3 intentos. Cuando aciertes ya no pedirá más la contraseña y mostrara un mensaje diciendo **“Enhorabuena”**. Piensa bien en la condición de salida (3 intentos y si acierta sale, aunque le queden intentos).

3º) Pide por teclado dos número y genera 10 números aleatorios entre esos números. Usa el método **Math.random** para generar un número entero aleatorio (recuerda el casting de double a int).

4º) Escribir por teclado una frase cualquiera y separarla por palabras.

5º) Pedir números al usuario y cuando el usuario meta un -1 se terminará el programa.  
Al terminar, mostrará lo siguiente:  
– mayor numero introducido  
– menor número introducido  
– suma de todos los números  
– suma de los números positivos  
– suma de los números negativos  
– media de la suma (la primera que pido)

El número -1 no contara como número.

6º) Generar un número entero aleatorio entre 1 y 100. El usuario tendrá 5 intentos para adivinar el número generado introduciendo un número por teclado. Por cada intento se mostrará un mensaje indicando si se ha pasado porque ha introducido un número mayor que el generado, o se ha quedado corto porque es menor.