1. Desarrolla un programa que calcule el promedio de una secuencia de números ingresados por el usuario a través del teclado. La secuencia finaliza con un -1. Por ejemplo: 5, 3, 0, 2, 4, 4, 0, 0, 2, 3, 6, 0, ..., -1. Se asume que el usuario no ingresará números negativos. Utiliza la **estructura repetitiva mientras**para resolver esta actividad.
2. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar un número. Mientras ese número sea mayor que 10, se le pedirá al usuario que ingrese el número nuevamente. Utiliza la **estructura repetitiva mientras**para resolver esta actividad.
3. Crea un programa que solicite al usuario dos números enteros, mínimo y máximo. Luego, solicita al usuario que ingrese números enteros que estén dentro del intervalo entre el máximo y el mínimo. Por cada número ingresado dentro de este intervalo, se suma uno a una variable. El programa finalizará cuando se ingrese un número que no pertenezca a este intervalo. Al finalizar, se mostrará la cantidad de números ingresados dentro del intervalo. Utiliza la **estructura repetitiva mientras**para resolver esta actividad.
4. Desarrolla un programa que solicite al usuario ingresar números decimales mientras que cada número ingresado sea mayor que el primer número ingresado. Por ejemplo, si el primer número ingresado es 3.1 y luego se ingresa un 4, el programa solicitará un tercer número. Este proceso continuará mientras los valores ingresados sean mayores que 3.1. El programa finalizará cuando se ingrese un valor menor o igual a 3.1.Utiliza la **estructura repetitiva mientras**para resolver esta actividad.
5. En esta ocasión, repetirás una de las actividades anteriores para comparar cómo difiere el comportamiento del programa. Utiliza la **estructura repetitiva hacer-mientras**para resolver esta actividad. Crea un programa que almacene una vocal secreta en una variable. Solicita al usuario que intente adivinar la vocal secreta, permitiéndole intentar tantas veces como sea necesario hasta que la adivine.  Recuerda nombrar y guardar tu algoritmo.
6. Calcula las calificaciones de un grupo de alumnos. La nota final de cada alumno se calcula según el siguiente criterio: la parte práctica vale el 10%, la parte de problemas el 50%, y la parte teórica el 40%. El programa solicitará el nombre del alumno y las tres notas obtenidas. Mostrará el resultado por pantalla y volverá a solicitar los datos del siguiente alumno hasta que se ingrese un nombre de alumno vacío. Las notas deben estar comprendidas entre 0 y 10; si no cumplen con este rango, no se calculará el promedio y se mostrará un mensaje de error. Utiliza la **estructura repetitiva mientras**para resolver esta actividad.
7. Escribe un programa que calcule cuántos dígitos tiene un número entero positivo sin convertirlo a cadena. Pista: esto se puede lograr dividiendo varias veces entre 10. (Nota: investiga la función trunc()). Utiliza la **estructura repetitiva mientras**para resolver esta actividad.
8. Escribe un programa que solicite al usuario ingresar números enteros hasta que se introduzca el número 0 (cero). Al finalizar, el programa deberá mostrar el número máximo ingresado, el mínimo y el promedio de todos ellos.

Para encontrar el número máximo, inicializa una variable llamada "numeroMaximo" en cero y compara cada número ingresado con esta variable. Si el número ingresado es mayor que "numeroMaximo", se actualiza el valor de "numeroMaximo" con el nuevo número.

Para encontrar el número mínimo, puedes seguir una lógica similar. Inicializa la variable "numeroMinimo" con un valor muy alto o con el primer número ingresado por el usuario. Luego, compara cada número ingresado con "numeroMinimo" y actualiza su valor si el número ingresado es menor que "numeroMinimo".

Finalmente, calcula el promedio de todos los números ingresados dividiendo la suma total de los números por la cantidad de números ingresados. Recuerda nombrar y guardar tu algoritmo.

1. Realiza un algoritmo para calcular la media de los números pares e impares. Se ingresarán diez números. Utiliza la **estructura repetitiva repetir-mientras**para resolver esta actividad.
2. Implementa un programa que calcule la suma de los N primeros números pares. Por ejemplo, si se ingresa el número 5 como valor de N, el algoritmo sumará los siguientes valores: 2+4+6+8+10. Utiliza la **estructura repetitiva repetir-mientras**para resolver esta actividad.
3. Programa un juego en el que la computadora elija un número aleatorio entre 1 y 10, y el jugador tenga que adivinarlo. El programa seguirá estos pasos:
   1. La computadora elige al azar un número "n" entre 1 y 10.
   2. El usuario ingresa un número "x".
   3. Si "x" no es el número exacto, el programa indica si "n" es mayor o menor que "x".
   4. Se repite desde el paso 2 hasta que "x" sea igual a "n". El programa imprimirá los mensajes adecuados para guiar al usuario hasta que adivine el número.

Utiliza la **estructura repetitiva repetir-mientras**para resolver esta actividad.