**✏️  Actividad 1**

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.

**✏️  Actividad 2**

Escribe un programa que valide si una nota está entre 0 y 10. Si la nota no está dentro de este rango, se solicitará al usuario que ingrese la nota nuevamente hasta que sea correcta. Recuerda nombrar y guardar tu algoritmo.

**✏️  Actividad 3**

Crea un programa que solicite al usuario ingresar un límite positivo. Luego, pide números al usuario hasta que la suma de los números introducidos supere este límite inicial. Recuerda nombrar y guardar tu algoritmo.

**✏️  Actividad 1**

Considerando que la clave de acceso a un sistema es "EUREKA", desarrolla un programa que solicite al usuario ingresar una clave. Se cuenta con tres intentos para adivinarla; si se fallan los tres intentos, se mostrará un mensaje indicando que se han agotado los intentos. En caso de acertar la clave, se mostrará un mensaje indicando que se ha ingresado al sistema correctamente. Recuerda nombrar y guardar tu algoritmo.

**✏️  Actividad 2**

Desarrolla un programa que solicite al usuario su código de usuario (un número entero mayor que cero) y su contraseña numérica (otro número entero positivo). El programa no permitirá continuar hasta que el usuario introduzca el código 1024 y la contraseña 4567. El programa finaliza cuando se ingresan los datos correctos. Recuerda nombrar y guardar tu algoritmo.

**✏️  Actividad 3**

Escribe un programa que:

* Pida por teclado un número entero positivo.
* Pregunte al usuario si desea introducir otro número.
* Repita los pasos anteriores mientras el usuario no responda "n" o "N" (no).

Muestre por pantalla la suma de los números introducidos por el usuario cuando determine NO ingresar más números.