

1. Escribe un programa que calcule e imprima la suma de los primeros 50 números naturales.
2. Crea un programa que solicite un número al usuario e imprima la tabla de multiplicar de ese número del 1 al 10.
3. Calcula el factorial de un número ingresado por el usuario. El factorial de un número es el producto de todos los enteros positivos desde 1 hasta ese número.
4. Crear un loop que vaya de $i = 1$ a $i = 25$, incluyendo la condición: si i es menor a 15, entonces que imprima "Racha!", sino "OVERKILL!". Para imprimir en la consola, usá la función *cout* y recordá agregar *\n* o *endl* al final de la oración para que cada uno ocupe una línea diferente.
5. En un comercio se venden tres modelos de frascos pociones de curación, codificados de la siguiente forma. Ingresando un código, se quiere imprimir la descripción según la compra del usuario:
 - 1- Poción de curar heridas leves.
 - 2- Poción de curar heridas medias.
 - 3- Poción de curar heridas graves.
 - 4- Poción de curar heridas críticas.
6. Según qué tan persuasivo sea su personaje, este puede obtener distintos tipos de descuento en la tienda de pergaminos mágicos:
 - 1 (Muy persuasivo): 30%
 - 2 (Algo persuasivo): 25%
 - 3 (Un poco persuasivo): 10%Si no es persuasivo, entonces no hay descuentos. Imprimir por consola el precio de un objeto de valor dado según la persuasión del personaje
7. Crear una interfaz de creación de personaje, que le permita al usuario ingresar el tipo de personaje que quiera (Por ejemplo: Mago, guerrero, Arquero, Soldado, Nadador, etc) y que según el tipo de personaje, el programa le asigne estadísticas (Por ejemplo: vida, ataque, defensa, resistencia, etc) Al final imprimir el personaje con sus estadísticas por consola
8. Escribe un programa que pida al usuario su nombre y su edad, y muestre en pantalla si puede votar en las elecciones (18 años o más) y si es candidato a la presidencia (35 años o más).
9. Realice un conteo regresivo de 60 segundos, al final del conteo emita un mensaje por consola de un evento (Por ejemplo: una explosion, un mensaje de "Mision fallida", un grito de "Feliz año nuevo", etc)
10. Escribe un programa que determine si un número ingresado por el usuario es primo o no. (Un número primo es aquel que solo es divisible por sí mismo y por 1.)
11. Calcula cuántos múltiplos de 3 hay en el rango del 1 al 100.

12. Crea un programa que permita al usuario ingresar una contraseña. Si la contraseña es incorrecta, el programa debe indicar que la entrada es inválida y permitir al usuario ingresar la contraseña nuevamente. Si la contraseña es correcta, el programa debe imprimir un mensaje de bienvenida. Si falló la tercera vez, que me avise que no puedo acceder.
13. Lee un número entero positivo y muestra su versión inversa. Por ejemplo, si el usuario ingresa 12345, el programa debe imprimir 54321.
14. Escribe un programa que pida al usuario dos números enteros y calcule e imprima la suma de todos los números enteros entre esos dos números (inclusive).
15. Imprime un patrón de asteriscos en forma de triángulo, donde la primera línea tiene un asterisco, la segunda línea tiene dos asteriscos y así sucesivamente hasta un número ingresado por el usuario.

Por ejemplo:

```
x
xx
xxx
xxxx
xxxxx
xxxxxx
xxxxxxx
xxxxxxx
xxxxxxx
```