

Ejercicios

Realizar **dos versiones de los ejercicios 1, 2 y 3** (versión1: while, versión2: do-while)

- ➊ Ingresar números enteros hasta que se hayan obtenido 5 números positivos múltiplos de 3.
- ➋ Generar una serie de números aleatorios comprendidos entre 1 y 100 mientras que se obtenga 20 pares. Mostrar por pantalla los aleatorios pares y la cantidad total de aleatorios generados.
- ➌ Diseñar un menú con las siguientes opciones:
 - ➊ Calcular la potencia de a^b . Ej: $2^4 = 2 * 2 * 2 * 2 = 16$
 - ➋ Calcular el factorial de un número. Ej: $4! = 4 * 3 * 2 * 1 = 24$
 - ➌ Salir

El programa termina cuando el usuario elige la opción salir. Diseñe los algoritmos de cálculos.

- ➍ Implementar la solución diseñada del ejercicio 4 de la clase 6 (algoritmo de un juego).

Recomendación: Para adquirir más experiencia en el lenguaje C, implemente los ejercicios de la clase 06 de estructuras iterativas indeterminadas.