**DISEÑO DE BUCLES**

1. Diseña un bucle que se ejecute mientras un número sea positivo y múltiplo de 5.

/\*\*

 \* @author Samuel Vergara Martín

 \*/

import java.util.Scanner;

public class EjercicioBucle1 {

    public static void main(String[] args) {

        int num = 5;

        while(num > 0 && num % 5 == 0) {

            System.out.println("AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA");

        }

    }

}

1. Diseña un bucle que se ejecute mientras un número sea positivo o múltiplo de 5.

/\*\*

 \* @author Samuel Vergara Martín

 \*/

import java.util.Scanner;

public class EjercicioBucle1 {

    public static void main(String[] args) {

        int num = 5;

        while(num > 0 || num % 5 == 0) {

            System.out.println("AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA");

        }

    }

}

1. Diseña un bucle que se ejecute mientras un número sea positivo y no sea múltiplo de 5.

/\*\*

 \* @author Samuel Vergara Martín

 \*/

import java.util.Scanner;

public class EjercicioBucle1 {

    public static void main(String[] args) {

        int num = 5;

        while(num > 0 && num % 5 != 0) {

            System.out.println("AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA");

        }

    }

}

1. Diseña un bucle que se ejecute mientras un número sea positivo o no sea múltiplo de 5.

/\*\*

 \* @author Samuel Vergara Martín

 \*/

import java.util.Scanner;

public class EjercicioBucle1 {

    public static void main(String[] args) {

        int num = 5;

        while(num > 0 || num % 5 != 0) {

            System.out.println("AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA");

        }

    }

}

1. Diseña un bucle que se ejecute mientras un número no sea positivo ni múltiplo de 5.

/\*\*

 \* @author Samuel Vergara Martín

 \*/

import java.util.Scanner;

public class EjercicioBucle1 {

    public static void main(String[] args) {

        int num = 5;

        while(num < 0 && num % 5 != 0) {

            System.out.println("AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA");

        }

    }

}

1. Dadas las variables de tipo entero carrera, andar y bicicleta, diseña los siguientes bucles:
   1. El bucle se ejecuta mientras se corra más de 50km a la semana, o se anden 10 km o más y se rueden 100km en bicicleta como mínimo.
   2. El bucle se ejecuta mientras no se haya practicado alguno de los deportes esa semana. Haz dos versiones.
   3. El bucle se ejecutará mientras se hayan corrido al menos 20 km y se hayan rodado un mínimo de 50, o se hayan andado 40km como mínimo y se haya rodado al menos 60.

/\*\*

 \* @author Samuel Vergara Martín

 \*/

import java.util.Scanner;

public class EjercicioBucle1 {

    public static void main(String[] args) {

        int carrera = 0,andar = 0,bicicleta = 0;

        while((carrera > 50 || andar >= 10) && bicicleta >= 100) {

            System.out.println("AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA");

        }

while(carrera == 0 || andar == 0 || bicicleta == 0) {

            System.out.println("AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA");

        }

while(!(carrera != 0 || andar != 0 || bicicleta != 0)) {

            System.out.println("AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA");

        }

while((carrera >= 20 && bicicleta >= 50) || (andado >= 40 && bicicleta >= 60)) {

            System.out.println("AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA");

        }

    }

}

1. Dada la variable booleana encontrado, haz un bucle que se repita hasta que se encuentre la solución al problema (por ejemplo, que un número leído de teclado sea par), o que el número de intentos supere a 5.

/\*\*

 \* @author Samuel Vergara Martín

 \*/

import java.util.Scanner;

public class EjercicioBucle1 {

    public static void main(String[] args) {

        int num= 0, intentos = 0;

boolean encontrada = false;

Scanner sc = new Scanner(System.in);

        while(intentos == 0 || (encontrada == true || intentos <= 5)) {

            System.out.print(“Ingresa un numero: ”);

num = sc.nextInt();

if(num %2 == 0) {

encontrada = true;

}

        }

    }

}