

Tomando en cuenta las clases, realizar los siguientes ejercicios:

1. Realizar un algoritmo que pida números (se pedirá por teclado la cantidad de números a introducir). El programa debe informar de cuántos números introducidos son mayores que 0, menores que 0 e iguales a 0.
2. crea una aplicación que permita adivinar un número. La aplicación genera un número aleatorio del 1 al 100. A continuación va pidiendo números y va respondiendo si el número a adivinar es mayor o menor que el introducido, además de los intentos que te quedan (tienes 10 intentos para acertarlo).
3. Hacer un programa que muestre un cronometro, indicando las horas, minutos y segundos.
4. Una persona adquirió un producto para pagar en 20 meses. El primer mes pagó 10 €, el segundo 20 €, el tercero 40 € y así sucesivamente. Realizar un programa para determinar cuánto debe pagar mensualmente y el total de lo que pagará después de los 20 meses. Este programa puede servir para calcular otras compras y con diferentes plazos.
5. Escribe un programa que dados dos números, uno real (base) y un entero positivo (exponente), saque por pantalla el resultado de la potencia. No se puede utilizar el operador de potencia.