Ejercicios java 1:

1.- Escriba un programa que imprima en la pantalla su nombre completo en una línea y en la línea siguiente su fecha de nacimiento.

2.- Dados los siguientes identificadores que se van a utilizar en un programa escrito en Java, diga cuáles de ellos son correctos y cuáles no. Justifique su respuesta.

a) mi carta

b) unacarta

c) mis2escritos

d) 4cientos

e) Es_un_mensaje

f) No_vale nada

g) ____ejemplo__

h) mi-programa

i) ¿cuántos?

j) El%Descontado

k) A150PORHORA

l) TengoMUCHOS$$$

m) LOS400GOLPES

n) quieroUNAsolución

o) descarta2

p) cuántosQuerrás

q) Carr4Mesas

r) çaVaBienAvec$$$

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

catálogo es de 85,00 €, si sabe que puede conseguir una rebaja del 15%

www.cartagena99.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.
Si la información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.

4.- Escriba un programa que escriba en pantalla cuánto le dará su banco después de seis meses si pone 2000€ en una cuenta a plazo fijo al 2,75% anual. Recuerde que al pagarle los intereses el banco le retendrá el 18% para hacienda. Escriba los mensajes apropiados para entender todos los cálculos.

5.- Dadas las siguientes expresiones aritméticas, calcula cuál es el resultado de evaluarlas. Supongamos que a=2 y b=4 y que son variables enteras.

a) 25 + 20 - 15

b) 20 * 10 + 15 * 10

c) 20 * 10 / 2 - 20 / 5 * 3

d) 15 / 10 * 2 + 3 / 4 * 8

e) –a + 5 % b - a * a

f) 5 + 3 % 7 * b * a – b % a

g) (a + 1) * (b + 1) - b / a

6.- Escribir un programa que defina dos variables enteras para describir las longitudes de los lados de un rectángulo. El programa debe calcular y escribir en la pantalla las longitudes de los lados, el perímetro y el área del rectángulo. Suponga que el rectángulo mide 15cm de alto y 25cm de ancho.

7.- Escriba un programa para calcular el área y el volumen de un cilindro. Para ello declare una constante que guarde el valor de ∏.

8.- Expresiones aritmético-lógicas. Supongamos a=5 y b=3 y enteros.

a) 25 > 20 && 13 > 5

b) 10 + 4 < 15 – 3 || 2 * 5 + 1 > 14 – 2 * 2

c) 4 * 2 <= 8 || 2 * 2 < 5 && 4 > 3 + 1

d) 10 <= 2 * 5 && 3 < 4 || !(8 > 7) && 3 * 2 <= 4 * 2 – 1

e) ¡(a > b && 2 * a <= b)

f) b++ > 3 || a + b <= 8 && !(a > b)

g) a++ < 6 && (b += 2) < a

h) a++ / 2 < b && (a++ / 2 > b || (a * 2 < b * 4))

9.- Dado el siguiente programa, indica qué aparece en pantalla

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

```
public static void main(String[] args) {
```

www.cartagena99.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.
Si la información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.

```
        // TODO Auto-generated method stub

        int a=3, b=6,c;

        c = a / b;

        System.out.println("El valor de c es: " + c);

        c = a % b;

        System.out.println("El valor de c es: " + c);

        a++;

        System.out.println("El valor de a es: " + a);

        ++a;

        System.out.println("El valor de a es: " + a);

        c = ++a + b++;

        System.out.println("El valor de a es: " + a);

        System.out.println("El valor de b es: " + b);

        System.out.println("El valor de c es: " + c);

        c = ++a + ++b;

        System.out.println("El valor de a es: " + a);

        System.out.println("El valor de b es: " + b);

        System.out.println("El valor de c es: " + c);


    }

}
```

10.-Escriba un programa que solicite al usuario una cantidad en segundos y la convierta en días, horas, minutos y segundos.

11.- Escriba un programa que solicite al usuario el tamaño del lado de un triángulo equilátero y calcule su perímetro y su área.

12.- Escriba un programa para calcular el consumo medio de un automóvil. Para ello el programa debe solicitar información sobre las tres últimas veces que se repostó combustible. De la primera solicitará el precio del litro del combustible, el total pagado en llenar el depósito y el número de kilómetros que marcaba el cuentakilómetros. De la segunda vez sólo solicitará el precio del litro del combustible y el total pagado en

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

escribirá un mensaje por pantalla que indique si se trata de un número par o de un número impar.

www.cartagena99.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.
Si la información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.

15.- Escriba un programa, de nombre DosPersonas, que pida el nombre y dos apellidos de dos personas y los escriba ordenados alfabéticamente, teniendo en cuenta los dos apellidos y, si fuese necesario, el nombre.

16.- Escriba un programa que reciba 3 números reales y los escriba de menor a mayor.

17.- Escriba un programa que calcule la cota que se debe abonar en el club de golf. La cuota es de 500 euros. Tendrán un 50% de descuento las personas mayores de 65 años y un 25% los menores de 18 años si los padres no son socios y 35% si los padres son socios.

18.- Escribe un programa que calcule la edad de una persona solicitando la fecha actual y la fecha de su nacimiento.

19.- Escribe un programa que presente en pantalla la descomposición en factores primos de un número leído por teclado. Para el 28 = 2 * 2 * 3 * 3

20.- Escriba un programa que reciba un número impar y mayor o igual que 3 y que dibuje en pantalla un rombo utilizando el carácter '*'.

21.- Escriba un programa que lea una cadena y escriba el texto en pantalla al revés.

22.- Escriba un programa que simule el juego de adivinar un número. El ordenador debe generar un número entre 1 y 100 y el usuario tiene que intentar el adivinarlo. Para ello, cada vez que el usuario introduce un valor el ordenador debe decirle al usuario si el número a adivinar es mayor o menor que el introducido. Cuando consiga adivinarlo debe indicárselo e imprimir en pantalla el número de veces que el usuario ha intentado adivinar dicho número.

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

www.cartagena99.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.
Si la información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.