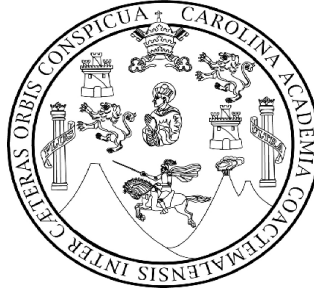




PRACTICA 1



Conjunto de aplicaciones en consola.

Lenguaje de desarrollo JAVA.

El IDE utilizado Eclipse versión Luna.

Aplicación para diagramas StarUML. versión 5.0.2.1570

Alumno.

Juan Jesús Pérez del Cid

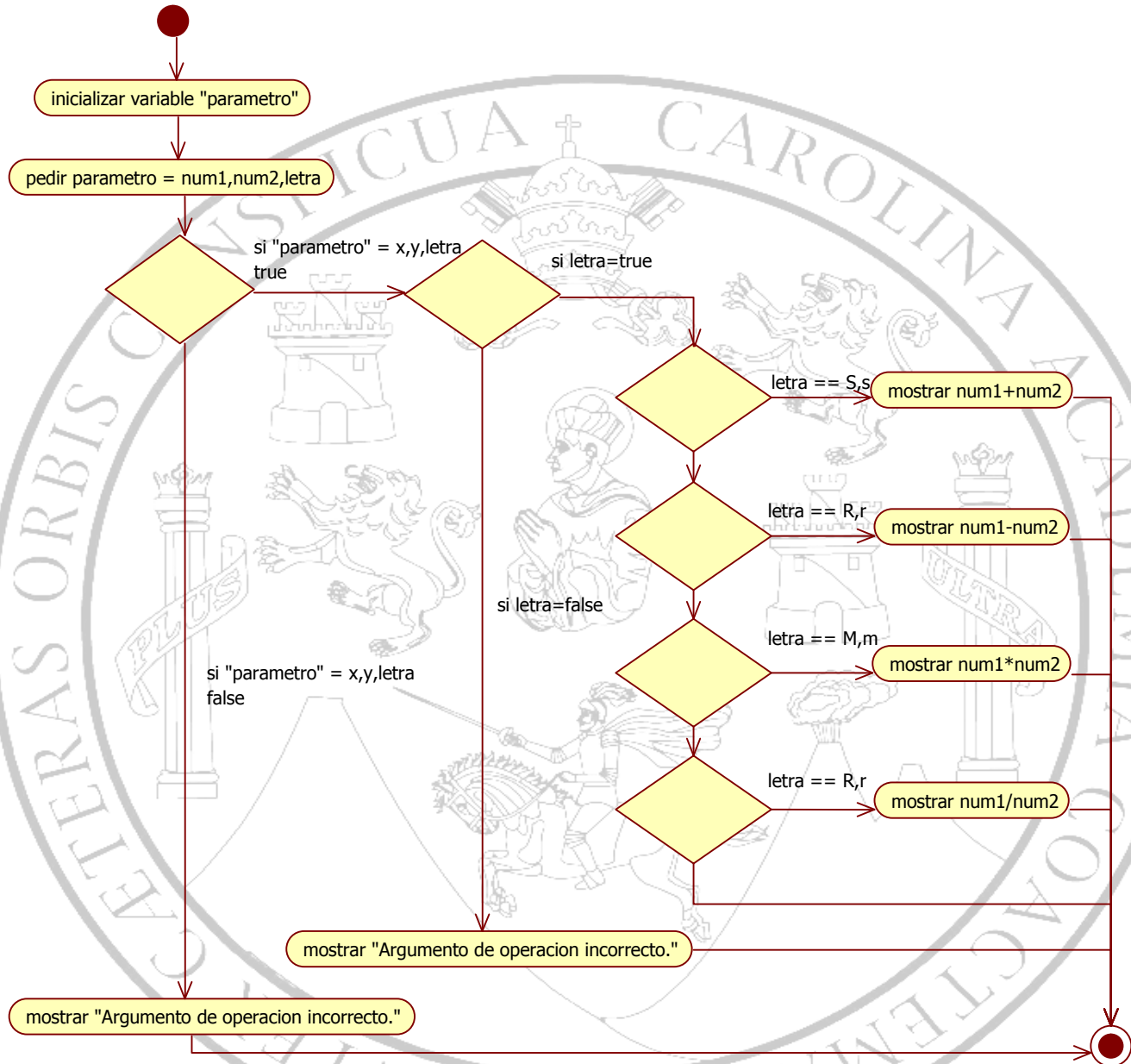
201114430

Guatemala, 20 de Marzo 2,015



Ejercicio 6.

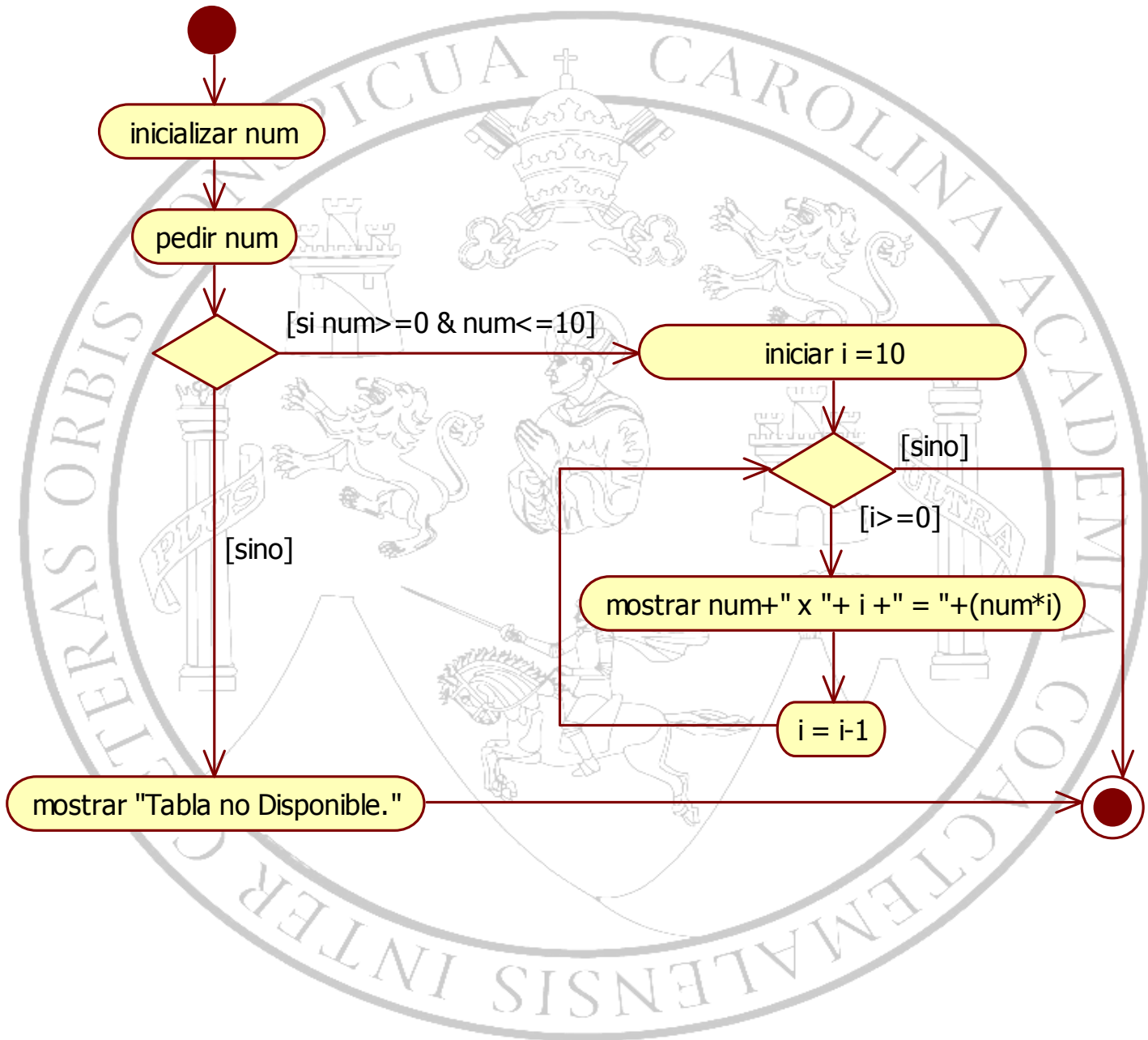
Implemente la solución que simule una calculadora simple. lee dos números y un caracteres, si el carácter es 's' se imprime la suma, si es 'r' se imprime la diferencia, si es 'm' se imprime el producto, si es una 'd' se imprime el cociente.





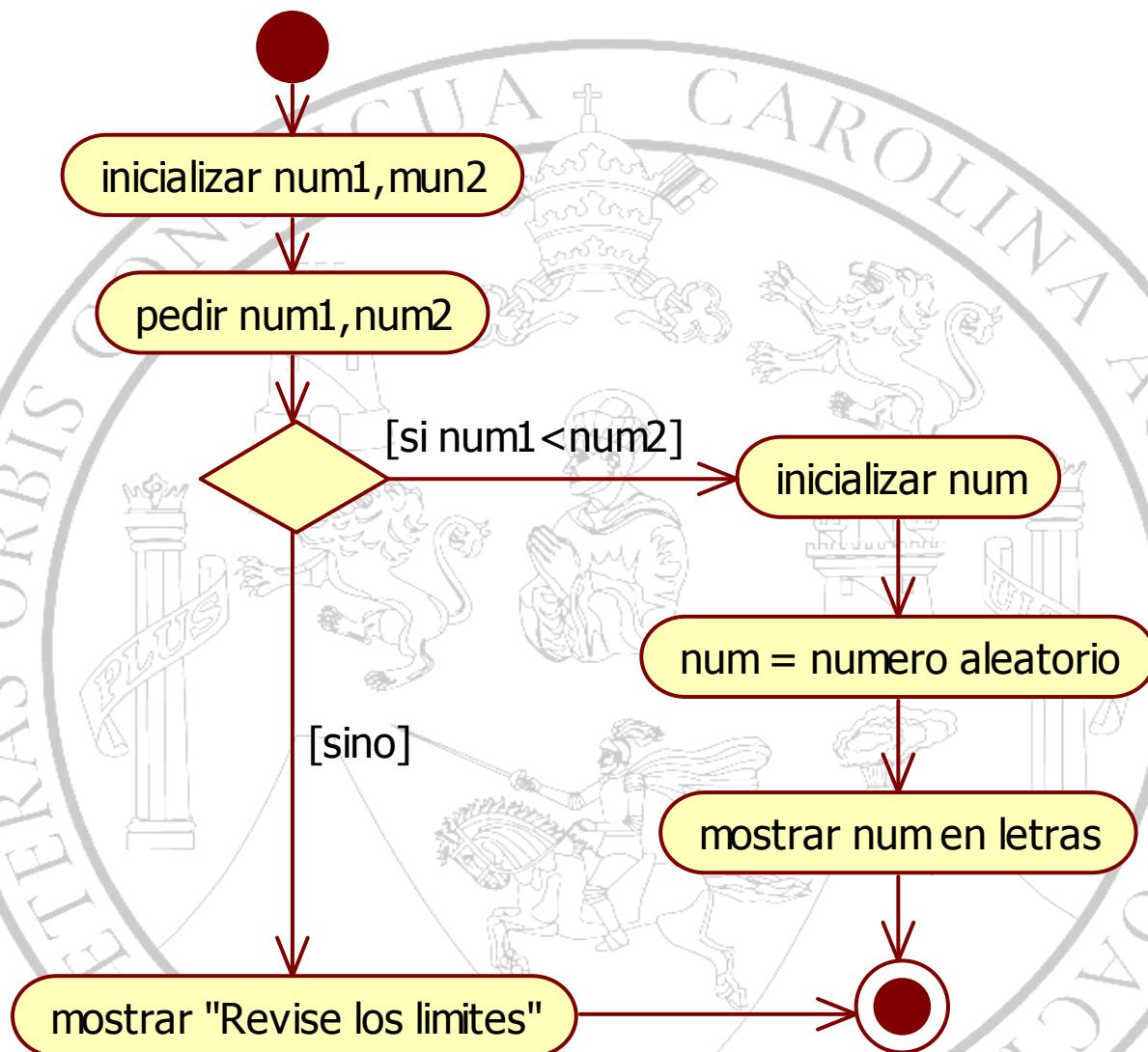
Ejercicio 7.

Pedir un numero que debe estar entre 0 y 10 y mostrar la tabla de multiplicar de dicho numero en forma descendente.



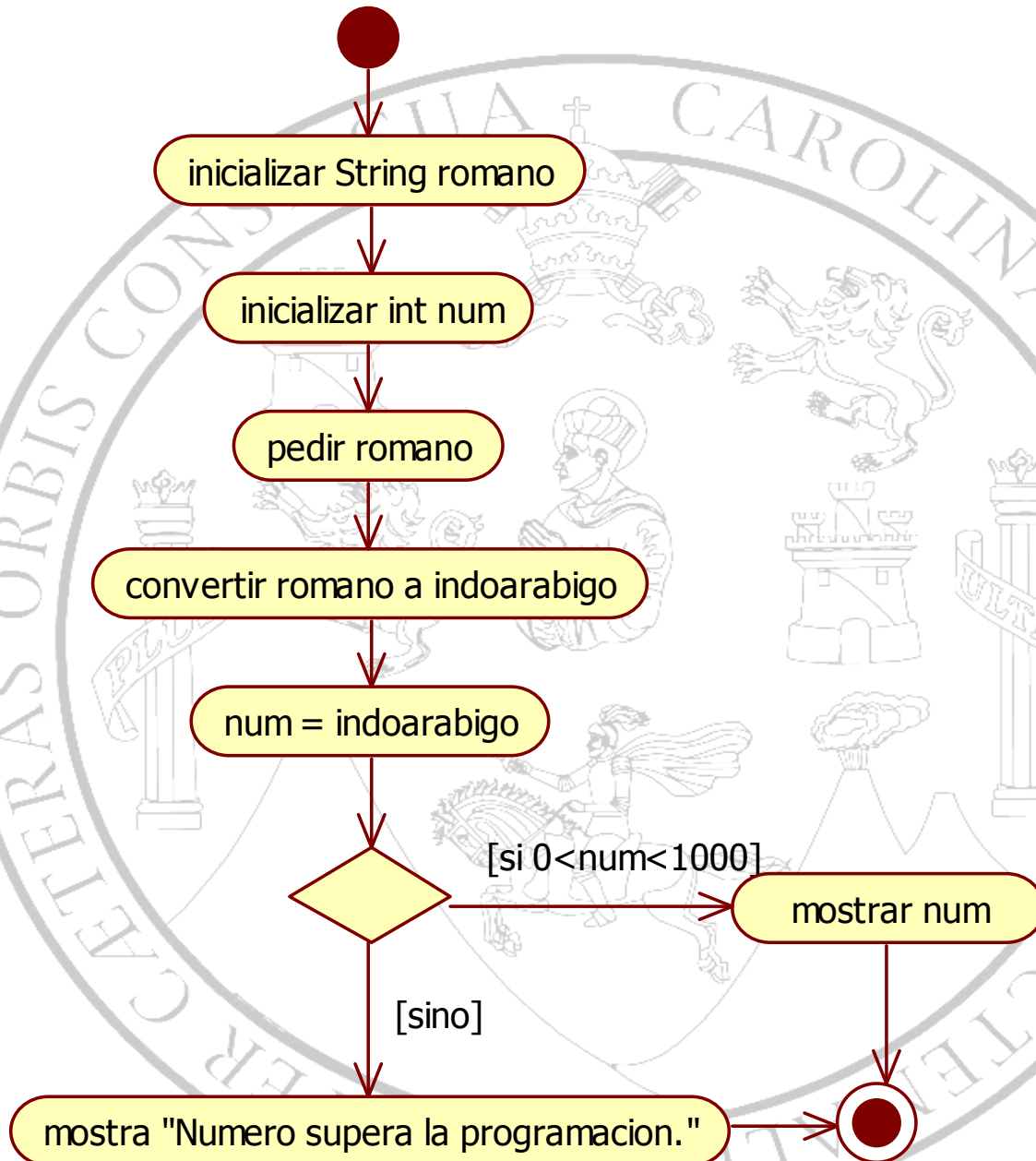
Ejercicio 8.

Implemente la solución de que al ingresar dos numero el cual el primero se comporta como límite inferior y el segundo como límite superior se genere un numero aleatorio entre ese rango, y que el resultado se imprima en letras tomando en cuenta que el intervalo mínimo es 0 y el máximo es 100.



Ejercicio 9.

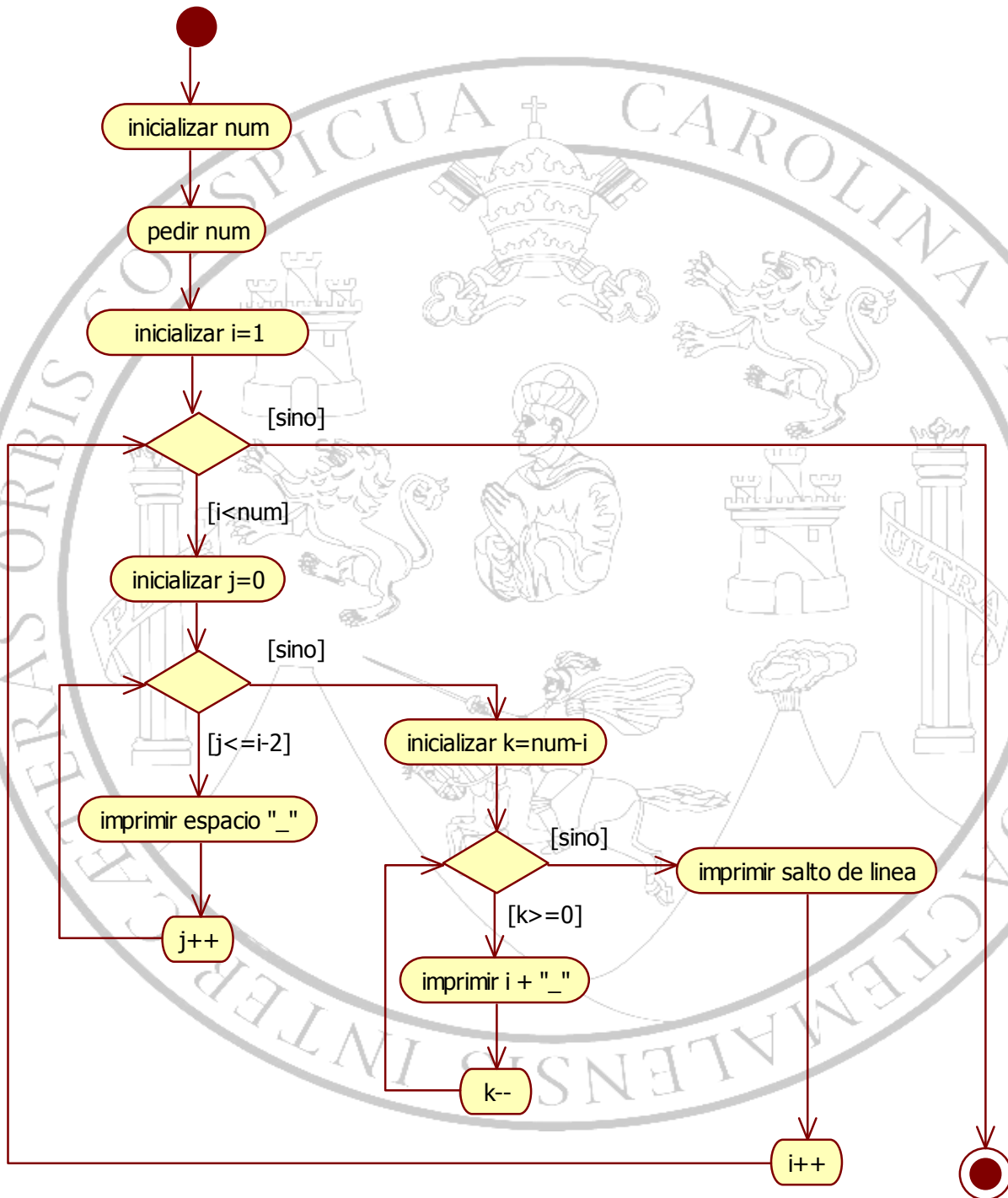
Implemente la solución donde al ingresar un numero arábigo este se vuelva a imprimir en romano, ejemplo 20 => XX.





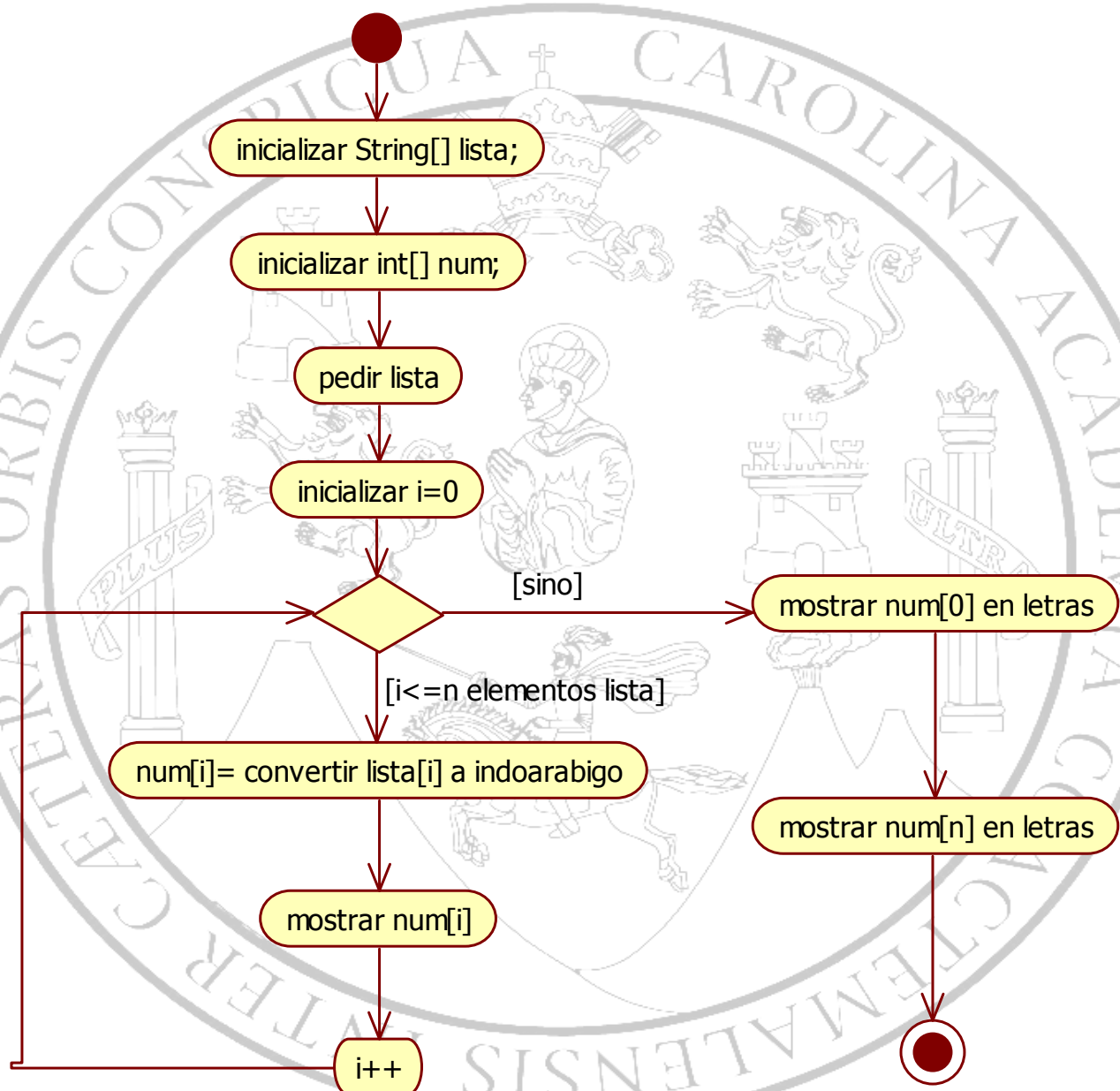
Ejercicio 10.

la solución donde al ingresar un numero 'x', se imprima un pirámide de numero invertida, (donde 'x' puede ser cualquier numero).



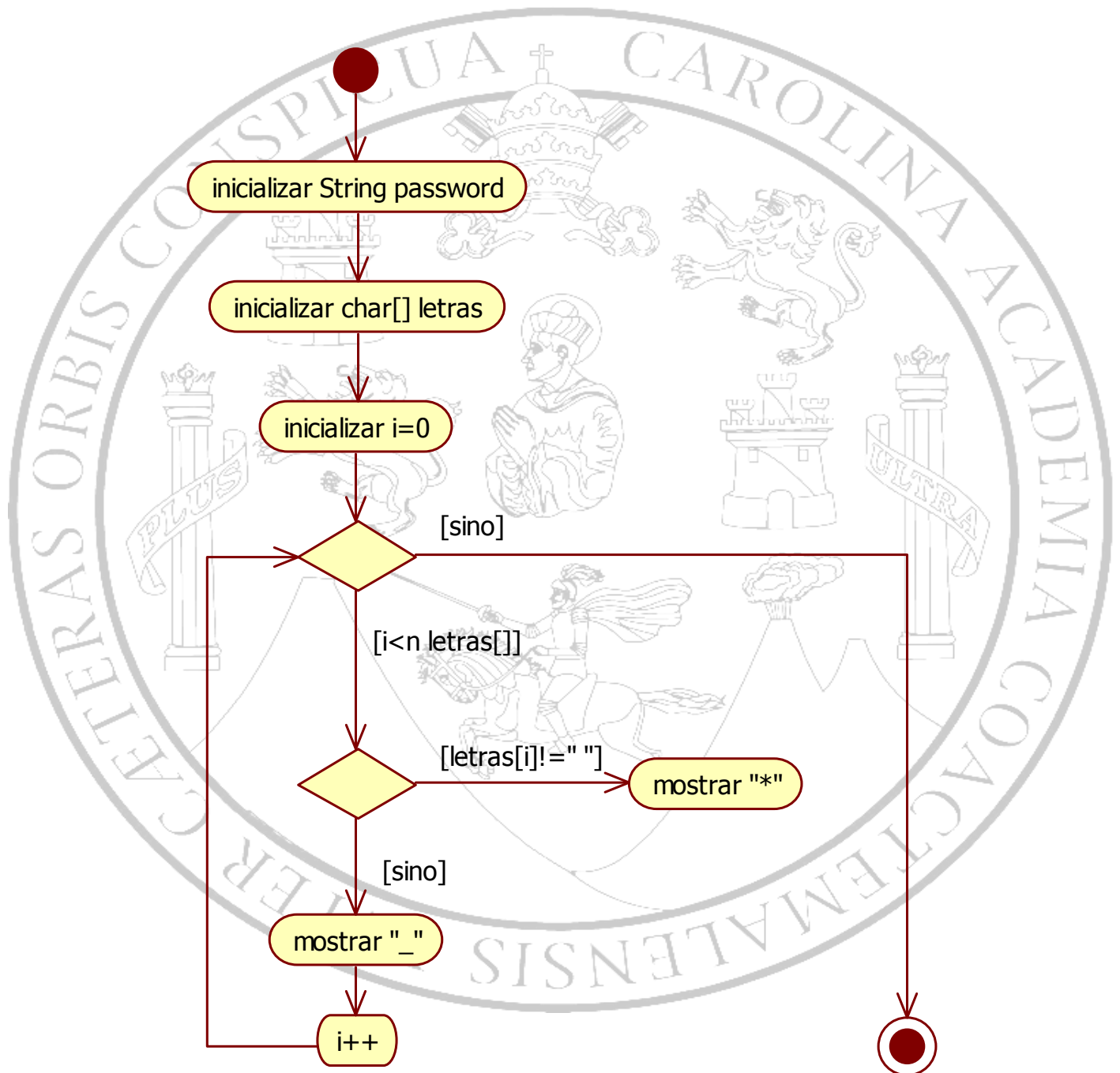
Ejercicio 11.

Implemente la solución donde al ingresar una lista de numero romano, se imprima en letras el número menor y el numero mayor el límite es el numero 100.



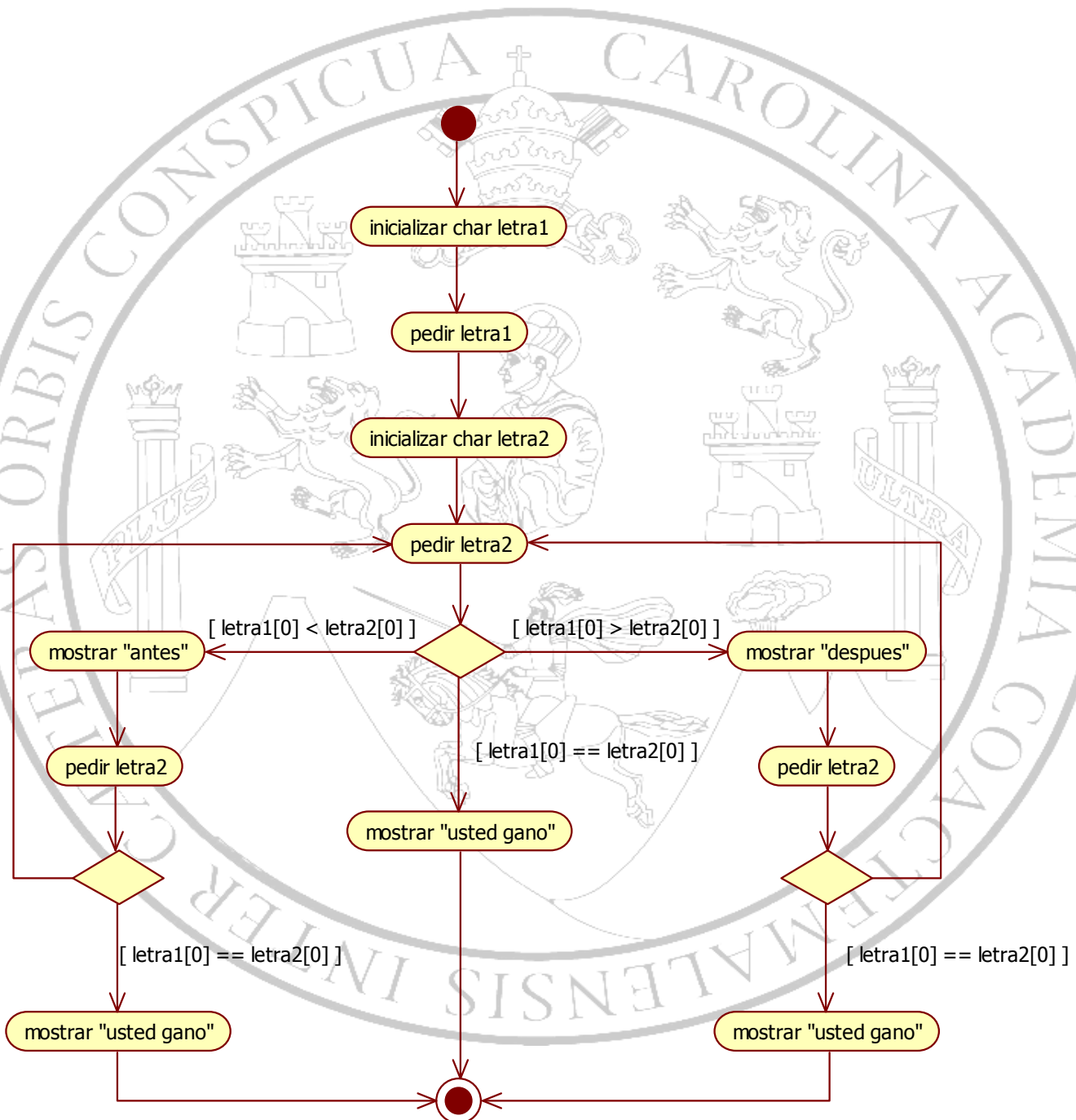
Ejercicio 12.

Implemente la solución donde al ingresar una cadena de texto, forme cada letra con asteriscos e imprima de nuevo la cadena.



Ejercicio 13.

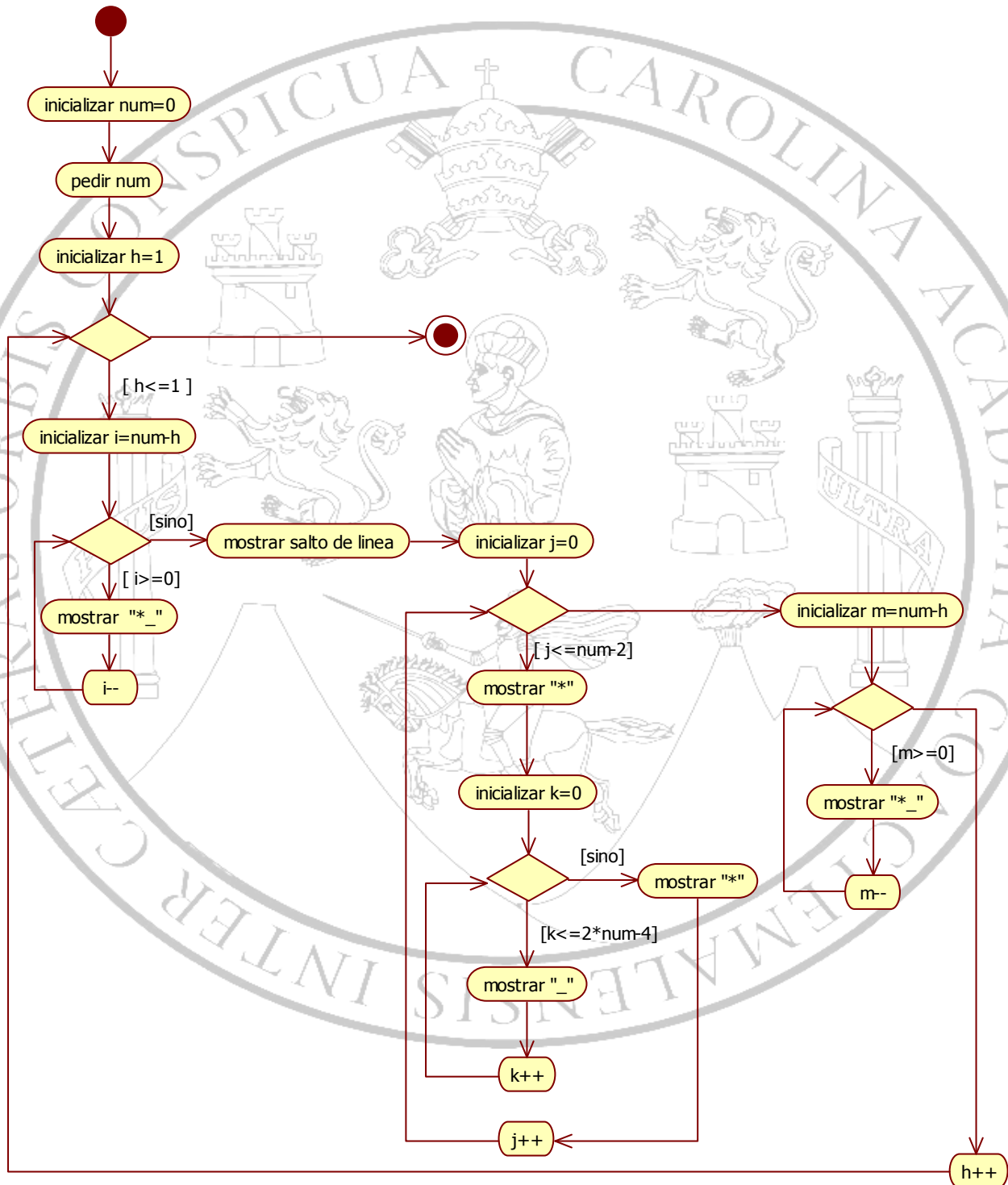
Ingrese una letra del abecedario, y luego ir pidiendo letras indicando "antes" o "después" según sea antes o después con respecto a la letra ingresada según orden alfabético de forma de adivinar dicha letra. el proceso termina cuando el usuario acierta.





Ejercicio 14.

Dibujar un cuadrado de n elementos de lado utilizando el carácter '*'.



Ejercicio 15.

Realizar un programa que al ingresar un numero n , muestre cuantos números hay entre 1 y n que son primos.

