COLECCIONES – CLASE ARRAYLIST

Programación

EJERCICIOS

- 1. Escribe un programa que genere números enteros aleatorios entre 0 y 100 hasta que salga el número "50" y que los almacene en un ArrayList. El programa debe ser capaz de pasar todos los números pares a las primeras posiciones del ArrayList (del 0 en adelante) y todos los números impares a las celdas restantes. Utiliza auxiliares si es necesario.
- 2. Escribe un programa que ordene 10 palabras introducidas por teclado y almacenados en un objeto de la clase ArrayList.
- 3. Realiza un programa que escoja al azar 10 cartas de la baraja española (10 objetos de la clase Carta (numero, palo, nombre)). Emplea un objeto de la clase ArrayList para almacenarlas y asegúrate de que no se repite ninguna.
- 4. Modifica el programa anterior de tal forma que las cartas se muestren ordenadas. Primero se ordenarán por palo: bastos, copas, espadas, oros. Cuando coincida el palo, se ordenará por número: as, 2, 3, 4, 5, 6, 7, sota, caballo, rey.
- 5. Crea una clase llamada Contacto que tenga como atributos nombre, apellidos y teléfono.

En el programa principal crea un ArrayList de Contactos y un menú que permita las siguientes opciones:

- Agregar Contacto
- Modificar Contacto
- Eliminar Contacto
- Consultar un Contacto
- Listar todos los contactos
- Ordenar Contactos por Nombre