

- 3.- Escribe un programa que sume todos los valores contenidos en un array de 10 elementos
- 4.- Pedir un número N, y mostrar todos los números del 1 al N
- 5.- . Escribir todos los números del 0 al 100 de 7 en 7
- 6.- Escribe un programa que pida un numero por teclado y compruebe si esta contenido en un array de enteros predefinido.
- 7.- Escribe un programa que rellene un array con valores enteros aleatorios, lo imprima por pantalla y luego imprima el mayor y el menor de los valores.
- 8.- Escriba un programa que dado un array de valores enteros, imprima el array en orden inversa.
- 9.- Programa para leer la altura de **N** personas y calcular la altura media. Calcular cuantas personas tienen una altura superior e inferior a la media. El valor de N se pide por teclado y debe ser entero positivo.
- 10.- Escribir un programa que imprima los numeros del 1 al 10 y en vez del número 7 imprima "Naço pa'programar".
- 11.- Escribir un programa en Java que imprima por pantalla los cuadrados de los 30 primeros números.
- 12.- Dado un array de valores enteros aleatorios comprendidos entre 1 y 10, imprima por pantalla el número de veces que se repite cada posible valor ("El 1 aparece 2 veces", "El 2 aparece 4 veces"...)
- 13.- Realizar un programa que sea una calculadora (+ - \* /) y pida por teclado los operandos y el operador.
- 13.1.- Ampliar programa calculadora para que pregunte si desea realizar otra operación S/ N (y valide la entrada de teclado).
- 14.- Pedir un número entre 1 y 10 por teclado y mostrar su nombre en inglés (Utiliza un switch).
- 15.- Tansforma el siguiente bucle 'for' en un bucle 'while':

```
for (int i = 5; i <15; i++) {  
    System.out.println(i);  
}
```

- 16.- Generar un número aleatorio entre 1 y 10. Pedir al usuario que adivine el número: el usuario introduce por teclado un número (validado) y compruebe si es igual al número aleatorio. Si lo es, imprime el mensaje "Has acertado!!" y finaliza, en otro caso imprime "Mala suerte. Inténtalo otra vez".

17.- Pedir por teclado un entero entre 1 y 10 e imprimir la correspondiente tabla de multiplicar.

Bucles anidados:

18.- Modificar el ejercicio 17 para que imprima todas las tablas de multiplicar

19.- Escribir un programa que pida un entero N por teclado e imprima la tabla de multiplicar NxN. Por ejemplo para N=7 debe imprimir:

```
1 2 3 4 5 6 7
2 4 6 8 10 12 14
3 6 9 12 15 18 21
4 8 12 16 20 24 28
5 10 15 20 25 30 35
6 12 18 24 30 36 42
7 14 21 28 35 42 49
```

20.- Escribir un programa que imprima por pantalla los siguientes patrones:

i)  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

ii)  
\*  
\*\*  
\*\*\*  
\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

iii)  
1....  
.2...  
..3..  
...4.  
....5

iv)  
12345  
 2345  
 345  
 45  
 5

Arrays multidimensionales:

21.- Rellenar un array bidimensional (10x5) con valores aleatorios y posteriormente mostrarlo por pantalla en formato tabular.

22.- Escribir un programa donde haya que inicializar un array multidimensional con los nombres de los alumnos tal cual están distribuidos en la clase (filas y columnas) y luego lo imprima por pantalla respetando la posición real de cada alumno en la clase.

23.- Rellenar un array 10x7 con valores aleatorios, calcular la media de cada fila, la media de cada columna y mostrar la información de la siguiente manera:

5	3	8	8	→ 6
4	6	8	2	→ 5
6	2	5	3	→ 4
-----				
5	3.66	7	4.33	

24.- Rellenar 2 matrices de 3x3 con números aleatorios. Sumar ambas matrices en una nueva matriz. Imprimir las 3 matrices.

25.- Crear una matriz de 10x5 y rellenarla con valores booleanos a partir de la generación de un número aleatorio. Si el num. aleatorio es mayor que 50, almacenar TRUE, en otro caso almacenar FALSE. Imprimir la matriz por pantalla. Pedir al usuario que introduzca fila y columna y que el programa diga si esa casilla es verdadero o falso y repetir hasta la interrupción del programa.

26.- Pedir por teclado las 2 dimensiones para una nueva matriz bidimensional. Rellenar esta matriz con valores aleatorios. Generar la matriz transpuesta e imprimir ambas matrices por pantalla.

27.- Generar una matriz de 10x10x10 y rellenarla con valores aleatorios entre 0 y 10. Mostrar por pantalla:

El valor 0 ha salido 30 veces.  
El valor 1 ha salido 12 veces.  
El valor 2 ha salido 52 veces.  
...

28.- Programa que visualiza por pantalla los parámetros o argumentos de la línea de ejecución en orden inverso.

29.- Programa que calcula y visualiza por pantalla el factorial de todos los valores numéricos enteros entre 1 y 10.

30.- Programa que visualiza por pantalla todos los caracteres correspondientes a letras minúsculas.

31.- Indicar la salida por pantalla del siguiente programa:

```
public class Buclefor {  
    public static void main (String [] args) {  
        int j=1;
```

```

        for (int i= -13; i<=-10; i++) {
            j++;
        }
        System.out.println(j);
    }
}

```

32.- Indicar la salida por pantalla del siguiente programa:

```

public class B_while {
    public static void main (String [] args) {
        int i=0;
        int j=6;
        while (i<0) {
            i++;
            j++;
        }
        System.out.println(j);
    }
}

```



33.- Indicar la salida por pantalla del siguiente programa:

```

public class Dowhile {
    public static void main (String [] args) {
        int i=0;
        int j=8;
        do {
            i++;
            j++;
        } while (i<=-1);
        System.out.println(j);
    }
}

```



34.- Imprimir los números impares hasta el 100 y el número total de impares que hay.

35.- Hacer un algoritmo que imprima y cuente los múltiplos de 3 que hay entre 1 y 100.

36.- Introducir un número por teclado menor que 500. Imprimir, sumar y contar los números que estan separado entre si 8 posiciones, desde ese numero al 500.

37.- Calcular la suma de los cuadrados de los números pares entre el 0 y el 100.

38.- Introducir una cantidad por teclado. Si es menor que 500, sumarle el 50 por ciento; si es mayor o igual a 500 pero menor que 1000, sumarle el 7 por ciento; si es mayor que 1000 y menor o igual a 5000, restarle el 5 por ciento.