TALLER DE PROGRAMACIÓN

ARREGLOS BIDIMENCIOANLES

1. Crear un programa en Java que permita registrar números enteros dentro de una matriz de 3x3. Visualizar la suma de los números pares y la cantidad de los números impares.

Ejemplo:

1 2 3

4 5 6

7 8 9

Resultados:

sp:20

ci=5

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. Crear un programa en Java que permita registrar números enteros dentro en una matriz de 3x4. Visualizar la suma y el promedio de los números.

Ejemplo:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 |

sn=78

pnum=6.5

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Crear un programa en Java que permita registrar números enteros dentro de una matriz de 4x4. Visualizar el número mayor y menor.

Ejemplo:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 |
|  |  |  |  |

Mayor=16

Menor=1

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza baja

1. Crear un programa en Java que generar sueldos aleatorios (1025-10000) y asignar los a una matriz de datos de 5 x 5. Visualizar la suma de sueldos, sueldo promedio.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1025 | 1035 | 1045 | 1055 | 1065 |
| 1075 | 1085 | 1095 | 2005 | 2015 |
| 2025 | 2035 | 2045 | 2055 | 2065 |
| 2075 | 2085 | 2095 | 3005 | 3015 |
| 3025 | 3035 | 3045 | 3055 | 3065 |
|  |  |  |  |  |

Suma Sueldos: 50225

Promedio Sueldos: 2009

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Ejercicios Propuestos:

1. Crear un programa en Java que permita registrar ventas dentro de una matriz de 4x4. Visualizar el total de las ventas.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 10 | 20 | 30 | 40 |
| 50 | 60 | 70 | 80 |
| 90 | 100 | 110 | 120 |
| 130 | 140 | 150 | 160 |

Suma de sueldos: 1360

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Crear un programa en Java que permita registrar compras dentro de una matriz de 4x4. Visualizar el total y el promedio de las compras.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 55 | 65 | 75 | 85 |
| 95 | 105 | 115 | 125 |
| 135 | 145 | 155 | 165 |
| 175 | 185 | 195 | 205 |

La suma de las compras es: 2080.0

El promedio de las compras es: 130.0

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Crear un programa en Java que permita registrar ventas de forma aleatoria (10 - 5000) dentro de una matriz de 4x4. Visualizar la venta mayor y menor.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 3658 | 524 | 84 | 95 |
| 25 | 54 | 76 | 55 |
| 250 | 350 | 852 | 2500 |
| 3590 | 4685 | 257 | 3546 |

La venta mayor es: 4685.0

La venta menor es: 25.0

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

1. Crear un programa en Java que permita generar ventas aleatorias (1000-10000) y asignar los a una matriz de datos de 3 x 3. Visualizar el total y el promedio de las ventas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1052 | 6582 | 9952 |
| 5136 | 3582 | 5245 |
| 3652 | 2524 | 4525 |

El total de las ventas es: 42250.0

El promedio de las ventas es: 4694.4

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente