# UD0205: CONTROL DE FLUJO: REPETICIONES

Crea un nuevo proyecto en Eclipse y desarrolla los siguientes ejercicios creando un paquete que se llame repeticiones.

Sube el archivo a la tarea con la siguiente nomenclatura:

* DAM-PRO-UD0205-APELLIDOS\_NOMBRE.zip
* DAW-PRO-UD0205-APELLIDOS\_NOMBRE.zip

## Ejercicio 1

Escribe una aplicación con un String que contenga una contraseña cualquiera. Después se te pedirá que introduzcas la contraseña, con 3 intentos. Cuando aciertes ya no pedirá más la contraseña y mostrará un mensaje diciendo “Enhorabuena”. Piensa bien en la condición de salida (3 intentos y si acierta sale, aunque le queden intentos).

## Ejercicio 2

Crea una aplicación que nos pida un día de la semana y que nos diga si es un día laboral o no. Usa un switch para ello.

## Ejercicio 3

Pedir número por teclado y preguntar si quiere poner más. Mostrar la suma de los positivos y negativos, suma de los pares e impares, cantidad de positivos y negativos, cantidad de pares e impares y media de todos los números

## Ejercicio 4

Pide por teclado el nombre, edad y salario y muestra el salario.

* Si es menor de 16 no tiene edad para trabajar
* Entre 19 y 50 años el salario es un 5 por ciento más
* Entre 51 y 60 años el salario es un 10 por ciento más
* Si es mayor de 60 el salario es un 15 por ciento más

## Ejercicio 5

Pide por teclado dos números y genera 10 números aleatorios entre esos números. Usa el método Math.random para generar un número entero aleatorio (recuerda el casting de double a int).

## Ejercicio 6

Del siguiente String “La lluvia en Sevilla es una maravilla” cuenta cuantas vocales hay en total (recorre el String con charAt).

## Ejercicio 7

Reemplaza todas las a del String anterior por una e.

## Ejercicio 8

Recorre el String del ejercicio 6 y transforma cada carácter a su código ASCII. Muéstralos en línea recta, separados por un espacio entre cada carácter.

## Ejercicio 9

Realizar la suma del 1 al número que indiquemos, este debe ser mayor que 1.

## Ejercicio 10

Eliminar los espacios de una frase pasada por consola por el usuario.

## Ejercicio 11

Convertir una frase a mayúsculas o minúsculas, que daremos opción a que el usuario lo pida y mostraremos el resultado por pantalla.

## Ejercicio 12

Juego de piedra, papel, tijera

