

Introducción a Java

Módulo 1 - Laboratorio

Para poder realizar este laboratorio, se recomienda:

- Revisar contenidos previos.
- Descargar los elementos necesarios.



Ejercicio 1

Crear un color de forma **aleatoria** basado en el sistema **RGB**, el utilizado para su representación. Este se basa en tres colores:

- **R:** *Red* (rojo)
- **G:** *Green* (verde)
- **B:** *Blue* (azul)

A todo el espectro de colores que va desde el 0,0,0 al 255,255,255 se le denomina **cubo RGBA**, todo el espectro de colores que va desde el 0,0,0 al 255,255,255 se le denomina **cubo RGB**.

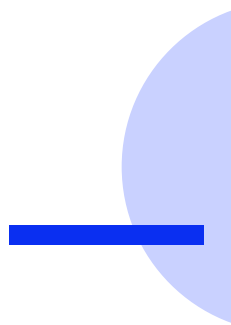


```
Color RGB (116, 182, 179)
```

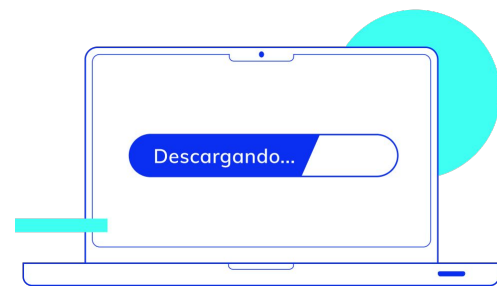
Ejercicio 2

Se pide que ingrese por consola **una palabra** y realice las siguientes operaciones:

Generar **un número aleatorio entre 97 y 122** y mostrar **qué letra representa el número dado**.



A continuación, encontrarás los recursos necesarios para realizar los ejercicios y su resolución para que verifiques cómo te fue.



**¡Sigamos
trabajando!**