

#	Enunciado	Notas
	<p>El propósito de estos ejercicios es la toma de contacto con Java. A diferencia de C, Java requiere siempre utilizar una clase para alojar el programa principal; esto es, no hay funciones como en C o C++, sino métodos (funciones que se declaran dentro de una clase).</p> <p>El procedimiento de compilación y ejecución de Java es distinto del procedimiento seguido en C; para ejecutar un programa en Java se utiliza una máquina virtual (la JVM instalada) que se invoca a través de la orden <code>java</code>. Así, para compilar y ejecutar un programa se escribe:</p> <pre>// Compilación javac paquete/Programa.java // Ejecución de Programa.class java paquete/Programa</pre> <p>Si se examinan las órdenes anteriores se observará que los nombres de las clases empiezan siempre con mayúscula (Programa, Programa.java). Esto se debe a que Java proviene del entorno Unix, en el cual se distingue entre mayúsculas y minúsculas.</p> <p>Nota: Todas las plataformas actuales del mercado tienen acceso a la máquina virtual de Java, que se instala desde https://java.oracle.com (buscar Java SE). Los programas de todas las máquinas virtuales de igual version son compatibles entre si. Una forma sencilla de comprobar esto es instalar VirtualBox (o Parallels, o Fusion, o cualquier otro gestor de máquinas virtuales), instalar sistemas operativos distintos del utilizado, y copiar simplemente el programa (el archivo .class o .jar) creado en una plataforma a otra. Funcionará sin recompilar, esto es, se podrá ejecutar directamente mediante <code>java Programa</code> o <code>java -jar programa.jar</code>.</p>	<p>Estos ejercicios hay que hacerlos con makefile y con NetBeans.</p>

#	Enunciado	Notas
1	Usar TextPad para escribir el programa HolaMundo. Usar BBEdit para escribir el programa HelloWorld. Usar nano para escribir el programa HalloWelt. Usar gEdit para escribir el programa HolaMundo.	
2	A partir de este ejercicio, usar NetBeans para crear el código fuente luego compilar con la terminal, accediendo desde la terminal a la carpeta src del proyecto.	
3	Crear un programa que declara dos variables enteras en main() y suma sus valores. Repetir el programa usando var para las tres variables (SumaDosNumerosInt y SumaDosNumerosVar)	
4	Una persona escribe en el ordenador su nombre y cada uno de sus dos apellidos. ¿Cual es la longitud de cada uno? Usar el método length() de String.	
5	Escribir un programa que pida el año de nacimiento de una persona y el año actual. Suponiendo que ya ha cumplido años, se calculará la edad.	
6	Un entrenador escribe en el ordenador los resultados de los diez últimos partidos (el número de goles que ha metido su equipo). ¿Cual es el goal average del equipo?	
7	Eany, Meany y Moe escriben en el ordenador sus nombres, edades y tallas. Hacer un programa que muestre en forma de tabla sus nombres, edades y tallas (con los datos de cada persona en una línea). Recordar que printf() funciona como en C.	
8	Tom, Dick y Harry introducen sus pesos y tallas en el ordenador. ¿Quien es el más alto? ¿Quién pesa mas? Consultar al profesor el uso de la sentencia if-else.	
9	Escribir un programa que calcule el importe final que pagará un cliente en una frutería, que sólo trabaja con peras y manzanas. Se pedirá la cantidad de peras y manzanas y los precios por kilo, sin IVA. Se mostrará el total sin IVA, el IVA y el total con IVA. Qué ocurre si hay dos clientes? Qué ocurre si hay tres?	

#	Enunciado	Notas
10	Se dispone de las notas de tres alumnos, cada uno de los cuales tiene una calificación del primer parcial, segundo parcial y examen final. Se pide construir un programa que lea la información de los tres alumnos a través del teclado, y que luego muestre las calificaciones y la nota media en forma de tabla. Construir <code>makefile</code> y <code>manifest</code> .	La rama “VersionCompleta” contiene el programa completo y <code>makefile/manifest</code> .
11	Se dispone de las notas de tres alumnos, cada uno de los cuales tiene una calificación del primer parcial, segundo parcial y examen final. Se pide construir un programa que tome la información de los alumnos a partir de la línea de órdenes (nueve datos en total) y que luego muestre las calificaciones y la nota media en forma de tabla.	
12	Escribir un programa que lea el nombre del usuario y luego lo imprima en pantalla dos veces, una ajustado a la izquierda y otra ajustado a la derecha (ambas en 20 columnas). Usar <code>Scanner</code> y <code>System.out.printf()</code> . Peñazo no hacer.	
13	Empleando los métodos <code>parseXXX</code> de las clases de envoltorio vistas anteriormente, construir una clase dotada de métodos adecuados para leer todos los tipos de datos numéricos (<code>int</code> , <code>float</code> , <code>double</code>) en forma de cadenas. Si el usuario no inserta un valor correcto, pedir de nuevo el valor. (Difícil). Ver <code>biblioteca.jar</code> y en particular <code>Esdia.java</code> .	
	Aplicar los métodos de la clase anterior a un programa que pide a través del teclado los datos de un ejemplar de <code>Persona</code> para después mostrar el estado de ese ejemplar en pantalla. La clase <code>Persona</code> tiene como datos el nombre, la talla y la edad de una persona. Prohibir los nombres vacíos, las tallas negativas y las edades mayores que 100 años.	

#	Enunciado	Notas
14	<p>Terminal</p> <p>Empleando el método <code>readPassword()</code>, de <code>Console</code>, crear un programa que pida usuario y contraseña al entrar. Si la pareja usuario / contraseña es correcta, emitir un mensaje de bienvenida y salir de programa. Si no, salir de programa.</p> <p>Mejora: ofrecer una pista al usuario si se equivoca</p> <p>Mejora: salir del programa después de tres fallos</p> <p>Mejora: leer de disco una lista de usuarios/contraseñas (<code>biblioteca.jar</code>)</p>	
15	<p>Anticipado hasta ver arrays y/o colecciones.</p> <p>Tomando como base lo visto hasta el momento, escribir un programa que muestre en pantalla los partidos del pleno al 15, pida los resultados y muestre finalmente la quiniela.</p> <p>Mejora: leer de disco una lista de partidos (dos nombres de equipo por línea) mediante <code>biblioteca.jar</code>, hacer que el usuario meta los goles para cada partido y guardar el resultado (nombres de equipos, goles de cada equipo y resultado).</p> <p>Mejora: leer todo, los partidos y el resultado</p>	
16	<p>Uso simple de colecciones</p> <p>Se dispone de un fichero CSV formado por las notas de 3425 alumnos; de cada alumno se conoce el nombre, primer apellido, segundo apellido, año de nacimiento y tres calificaciones. Se pide buscar aquellos alumnos que hayan nacido en el año 2000, cuyo primer apellido tenga 6 letras y cuya suma de calificaciones supere el valor 25 (las calificaciones son de 0 a 10). Usar <code>biblioteca.jar</code></p>	Solución: Ejer14, copiar en el escritorio el archivo <code>outputrows.csv</code> incluido en la carpeta del proyecto.
17		
18		
19		

#	Enunciado	Notas
19		