

Programa

111

Mil

Guía para aprender la sintaxis de java



Coordinadora: Adriana Brugnoli

Instructores: Eliana Moran, Matias Parra

19/04/2018

E.E.T. N° 24 Simon de Iriondo

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta guía es aprender la sintaxis de java para tipear de corrido.

EJERCICIOS

- A. 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.
- B. Imprimir diez veces la serie de números del 1 al 10.
- C. Imprimir, contar y sumar los múltiplos de 2 que hay entre una serie de número, tal que el segundo sea mayor o igual que el primero
- D. Calcular e imprimir el factorial de un número ingresado vía teclado.
- E. Hacer un programa que obtenga el producto de dos números enteros positivos mediante sumas sucesivas.
- F. Obtener el cociente y el resto de dos números enteros positivos mediante restas sucesivas
- G. Hacer un algoritmo que calcule las raíces de una ecuación de segundo grado. Repetir el proceso tantas veces como se desee.
- H. Hacer un programa que determine cuántas cifras posee un número entero positivo introducido por teclado .repetir el proceso
- I. Calcular la suma de los n primeros términos de una progresión aritmética , dada por el valor de su primer término y la diferencia entre dos términos consecutivos cualesquiera
- J. Hacer un algoritmo que imprima los primeros 30 términos de la serie de Fibonacci. La serie es: 0, 1, 2, 3, 5, 8,.....
- K. Calcular el menor número primo de un número que introducimos vía teclado.
- L. Introducir un número entero, imprimir el valor equivalente en binario
- M. Implementar un método en java que reciba como parámetro un vector de 20 elementos
- N. Introducir dos números por teclado. Imprimir los números naturales que hay entre ambos números empezando por el más pequeño , contar cuantos hay y cuántos de ellos son pares. Calcular la suma de los impares.
- O. Introducir dos números por teclado de tal forma que el segundo sea mayor que el primero .a partir del primer, imprimir los números por separados entre sí 7 unidades, contarlas. De estos cuántos son pares y cuanto vale la suma de los impares.
- P. Imprimir, contar y sumar los múltiplos de 2 que hay entre dos números enteros positivos, tal que el segundo sea mayor o igual que el primero, los dos números deben ser ingresados vía teclado

- Q. Hacer un algoritmo que calcule independientemente las sumas de impares de los números entre el 1 y el 1000.
- R. Escriba un programa que solicite al usuario que ingrese vía teclado dos números enteros, tome los dos número de usuario, e imprima las suma, el producto, la diferencia, el cociente y el restos de los dos números.
- S. Escriba un programa que permite ingresar 3 números enteros diferentes por teclado, y a continuación imprima la suma, la media aritmética, el menor, el mayor de estos números.
- T. Escriba un programa que lea un el radio de la circunferencia y que imprima el diámetro, la circunferencia y su área. Utilice el valor constante 3.14159 para PI (π) o utilice la clase Math
- U. Escriba un programa que lea dos enteros y que determine e imprima si el primero es múltiplo del segundo
- V. Escriba un programa que calcule los cuadrados y los cubos de los números del 1 al 10, imprimiendolos en la siguiente forma Numero cuadrado cubo
- W. Hacer un programa que lea un vector de 20 elementos enteros. Desplace cíclicamente en una unidad a la derecha
- X. Hacer un programa que obtenga el producto de dos números enteros positivos mediante suma sucesivas. Los dos números ingresar vía teclado.
- Y.
- Z. Escriba un programa en donde se ingresan 10 enteros por teclado, almacenarlos en un vector y determinar en qué posición del vector está el mayor número ingresado
- AA. Escriba un programa en donde se ingresan 10 enteros por teclado, almacenarlos en un vector y determinar en qué posición del vector está el mayor número primo ingresado
- BB. Escriba un programa que encuentre a dos números vecinos en una matriz con la menor distancia entre sí. La función debe devolver el índice del primer número.
- CC. Escriba un programa donde se ingresen 10 números enteros, almacenarlos en un vector y mostrar en pantalla todos los enteros comprendidos entre 1 y cada uno de los números almacenados en el vector.
- DD. Escriba un programa que llene una matriz de 2x10 elementos en forma aleatoria y los ordene posteriormente de mayor a menor
- EE. En la secuencia 4 8 6 1 2 9 4 la distancia mínima es de 1 (entre 1 y 2). La función debe devolver el 3 de índice (del número 1). (Utilice el Math.abs () para calcular la distancia de dos números.)