

Actividades Iniciales C# (no evaluables)

1. Recorre los números del 1 al 200. Utiliza un bucle for.
2. Recorre los números del 1 al 200. Utiliza un bucle while.
3. Recorre los números del 1 al 200. Muestra los números pares e impares por separado. Usar el tipo de bucle que quieras.
4. Implementa un programa que pida los tres lados de un triángulo al usuario. Tienes que implementar los siguientes métodos: inicialización (en el cual se consigue la información); tipo_de_triángulo, que dependiendo de la medida de los lados nos diga si es equilátero, isósceles o escaleno; area_triángulo que nos va a informar de la medida del área del triángulo.
5. Implementad una clase Alumno y definid como atributos su nombre y su edad. Definid otros dos métodos para imprimir los datos que se han ingresado y un mensaje indicando si es mayor de edad o no (edad ≥ 18).
6. Crea una clase que represente a los empleados de una empresa. Establece su nombre y salario como atributos. Carga los atributos en el constructor, luego imprime sus datos en otro método y finalmente imprime un mensaje si tiene que pagar impuestos (si el salario supera los 2000 €).
7. En esta actividad debes implementar una clase llamada operación. Hay que cargar dos valores enteros en el constructor y a continuación, calcular su suma, resta, multiplicación y división, cada una en un método. A continuación, imprimir dichos resultados.
8. Crea una clase llamada club y otra clase llamada asociado. La clase asociado ha de tener los siguientes atributos privados: nombre y antigüedad en el club (en años). En el constructor de la clase debes pedir el nombre y su antigüedad.
La clase Club debe tener 3 objetos de la clase asociado como atributos. Define un método que imprima el nombre del asociado del club con el mayor tiempo de antigüedad.
9. Implementa una clase Individuo que tenga como atributos el nombre y la edad (definid las propiedades para poder acceder a dichos atributos). Detalla un método para imprimir.
Desarrollar una segunda clase Trabajador que herede de la clase Persona. Agregad un atributo salario (y su propiedad) y el método para imprimir su sueldo. Crea un objeto de la clase Individuo y llama a sus métodos y propiedades.
También debes crear un objeto de la clase Trabajador y llamar a sus métodos y propiedades.