

| | |
|--|---|
| Plan Formativo: | Nivel de Dificultad: |
| Full Stack Java Trainee | Básico/medio. |
| Módulo: | Tema: |
| Programación básica en Java. | El entorno Java para la programación |
| Título del Problema | Ejercicios Prácticos de desarrollo de código |
| Intención del aprendizaje o aprendizaje esperado | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Comprender y ejercitar código útil en java. • Desarrollar capacidades y mentalidad algorítmica para resolver problemas Planteados según indicaciones entregadas, empleando código en java. | |
| Planteamiento del Problema | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una aplicación que nos pida un número de ventas a introducir, después nos pedirá tantas ventas por teclado como número de ventas se hayan indicado. Al final mostrara la suma de todas las ventas. Piensa que es lo que se repite y lo que no es necesario que se repita. 2. Desarrolle una aplicación la cual nos debe solicitar por teclado un número entero positivo (debemos controlarlo) y muestra el número de cifras que tiene. Por ejemplo: si introducimos 1250, nos muestre que tiene 4 cifras. Tendremos que controlar si tiene una o más cifras, al mostrar el mensaje. 3. Programe una aplicación llamada CalculadoraApp, esta, nos pedirá 2 operando (int) y un signo aritmético (Sting), según este último se realizara la operación correspondiente. Al final mostrara el resultado en un cuadro de dialogo. Los signos aritméticos disponibles son los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ▪ +: suma los dos operando. ▪ - : resta los operando. ▪ *: multiplica los operando. ▪ / : divide los operando, este debe dar un resultado con decimales (double) ▪ ^: 1º operando como base y 2º como exponente. ▪ ?: módulo, resto de la división entre operando1 y operando2. | |

| |
|---|
| |
| Datos de apoyo al planteamiento |
| |
| Pregunta Guía: |
| |
| Recursos Bibliográficos. |
| http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com/p/ejercicios.html |
| |
| Nombre del Autor y Fecha: |
| |