

JAVA. Folla 1.2. Introducción a Java. if

1. Menor de 3 números introducidos por teclado.
2. Fai o exercicio anterior empregando unha variable chamada **menor** onde se vaia gardando o menor número en cada comparación. Emprega só 2 comparacións.
3. Fai, empregando unha variable **menor**, o menor de 6 números enteiros. Só con 5 comparacións, gardando o valor do menor nunha variable chamada menor.
4. Fai un programa concurso, con tres preguntas de 500 € cada unha. Mostra o premio final do concursante e felicítalo co seu nome.
5. Dados 2 números introducidos por teclado, decidir se algún é divisor do outro.
6. Programa que dada unha data de nacemento (pedir día, mes e ano), indique cantos anos ten esa persoa. Hai que comprobar se xa estivo de aniversario ou non.
7. Fai o mesmo para un bebé nacido neste ano. Deberás mostrar cantos meses e cantos días ten.
8. Un traballador cobra 10 €/hora, e as horas extras a 16,50 €/hora. Fai un programa que pida as horas traballadas nunha semana e mostre os que cobra o traballador.
9. Un kg de castañas valía no ano 2018 1.20 €/kg. Se o seu prezo subiu cada ano un 10 %, mostra o prezo que tivo cada ano ata o 2022.
10. Programa que pida un ano, e diga se é bisesto. Os anos bisestos son aqueles que son múltiplos de 4. EXCEPTO: Os múltiplos de 100 non son bisestos a non ser que sexan múltiplos de 400. Por exemplo, 1900 non foi bisesto pero o 2000 si.
11. Fai un programa que redondee un número de 4 cifras á centena máis próxima. Exemplo, 2340 a 2300, e 2560 a 2600. Comproba que o número introducido ten 4 cifras.
12. Programa que pregunte que hora é, e responda con 'Bos días!', 'Boas tardes!' ou 'Boas noites!'.
13. Programa que pida 2 números e a operación a realizar entre eles (suma, resta, produto e división) e calcule o resultado de facer esa operación.
14. Un traballador tivo un aumento do 3% do seu soldo desde o ano 2002. Calcula canto cobra agora se no 2002 cobraba 1200 €.
15. Fai un programa que calcule cantas horas e minutos reais tes cada semana de cada módulo de do ciclo, e o mostre por pantalla o resultado.
16. Fai un programa que pida por teclado un número de 4 cifras e o mostre invertido. Por exemplo, dado o número 1234 mostrará o 4321. Vai calculando a cifra de millar, de centena, decena e unidade.