

JAVA. Folla 1.9.- Repaso

1. Programa que mostre un menú como o seguinte:

1. Introducir tres valores enteiros.
2. Mostrar a media
3. Mostrar o produto
4. Mostrar o maior
5. Sair

E faga o que indica o menú, cada vez que se preme a tecla correspondente.

OLLO: Non poderá facer nada se non se introduciron previamente valores para as variables, pero estas só se introducirán ao premer o a).

2. Programa que vaia pedindo números repetidamente e mostra o máximo dos seus divisores distintos del mesmo, e indique tamén se o número inicial é primo. Remata cando o número introducido é o 0, ou cando o máximo dos divisores foi o 5.
3. Un comprador de material para unha empresa será preguntado polo material a comprar de cada: paquetes de folios a 3.00 €, as caixas de bolígrafos a 2.50 €, grapadoras a 10.00 € e os tóner de impresora a 60.00 €. Finalmente, mostraremos o prezo a pagar, tendo en conta que se éste supera os 1000.00 € o prezo será rebaixado nun 17.5 %, e se o prezo supera os 2000.00 € a rebaixa será do 30 %. Mostra a cantidade a pagar, e a rebaixa.
4. Exercicio que pida a nota obtida nun traballo de 0 a 10, e mostre en función dos seus valores "Suspenso", "Aprobado", "Notable" ou "Sobresaliente".
5. Programa que vaia pedindo números polo teclado. Ao final, debe mostrar cantos números introducidos foron negativos, cantos positivos, e a suma total de todos os números. O programa rematará se o número introducido foi o 1111 ou a suma dá 7. O 1111 non se contará na suma, pero o 7 si.
6. Xogo de adiviñar un número entre 1 e 20. O xogador terá todos os intentos que queira, sendo felicitado ao acertar, indicando cantos intentos lle levou. En cada fallo, o programa lle dirá se o número a adiviñar é maior ou menor que o introducido. Poderá xogar as veces que queira.
7. Programa que pida o alto (maior que 2) da figura e mostre con 'X' un rombo. Por exemplo, se o alto é 5 a figura que sae por pantalla será:

```
  X
 XXX
XXXXX
  XXX
   X
```