

**JAVA. Folla 1.1. Introducción a Java**

1. Programa que pida 2 números enteros, primeiro o número maior, e logo o menor, e mostre o resultado de restalos.
2. Calcula a área dun círculo, pedindo o radio por teclado.
3. Fai un programa que sume 3 números introducidos por teclado.
4. Programa que calcule o produto de 3 números e mostre o resultado indicando os números.  
P. ex. se os números son 1, 2 e 3 a mensaxe será:

*1 x 2 x 3 vale 6.*

5. Programa que calcule o resto enteiro de 2 números. Podes empregar o operador resto (%), que dá o resto da división de dous enteiro. Exemplo:

*resto = dividendo % divisor;*

6. Programa que mostre o resto enteiro de dividir un número dado por teclado entre 2 e 3.
7. Programa que faga o cambio de € a dólares.
8. Programa que faga o cambio de dólares a €.
9. Programa que faga o cambio de °F a °C, vendo que a conversión segue a regra

$^{\circ}\text{C} = (^{\circ}\text{F} - 32) / 1.80$ . P.ex. 0°C son 32 °F e 100°C son 212 °F.

10. Dado un nº de segundos total, mostra cuántas horas, minutos e segundos son. Ex: 3700 segs son 1 hora, 1 minuto e 40 segs.
11. Dada unha cantidade en €, mostrar a súa descomposición máis lóxica en billetes de 50 €, de 10 €, de 5 €, e moedas de 1 €.
12. Fai o intercambio do valor de 2 variables enteras. Necesitarás unha variable auxiliar.
13. Mostra os miles, as centenas, decenas e unidades dun número de 4 cifras, empregando só divisións enteras e operador resto %.

**Exercicios con if**

14. Pedir un número maior que 5 e contestar se foi “correcto” ou “incorrecto”.
15. Pedir un número enteiro por pantalla e mostrar se é múltiplo de 3.
16. Pedir un número enteiro por pantalla e mostrar se é par ou impar.
17. Facer a división de 2 números enteros, amosando unha mensaxe de erro se o divisor é 0 (non podemos facer a división por 0).