

JAVA. Folla 1.5. Introducción a Java. Bucles 2

1. Programa que vaia pedindo números e mostre se son pares ou impares. Rematará cando se introduza o 0.
2. Programa que simule o lanzamento dun dado. O programa irá lanzando o dado e o xogador tentará atinar cun único intento por cada lanzamento. Rematará cando acerte, e mostrará o número de veces xogadas.
3. Programa que pida 10 palabras e as repita.
4. Programa que pida 10 frases con espazos e as repita. Podes empregar o método **contains** da clase String, que devolve verdadeiro se a palabra contén un carácter dado.

```
String palabra = "casa";  
System.out.println(palabra.contains("a"));
```

5. Programa que pida números de 4 cifras e diga se son capicúas ou non. Rematará cando se introduzan 3 números que non son capicúas.
6. Imprime os múltiplos de 7 que hai entre **n** e **m**, dous números introducidos por teclado.
7. Programa que pida un número e mostre todos os seus divisores.
8. Na empresa ProgSys, creada no 2015, os programadores comezan gañando 1200 € netos ao mes, tendo un aumento anual do seu soldo dun 5 %. Pregunta o ano no que entrou un traballador, e indica o soldo neto **anual** deste ano. (Un aumento anual do 5% do soldo quere dicir que o soldo do ano seguinte vale $\text{soldoAnoPasado} * 1,05$).
9. Programa que pida repetidamente un ano, e mostre se é bisesto ou non. Rematará cando introduza o 3000. Tenta tilizar un único **if**, con varias condicións.
10. Simula o xogo de lanzar 1 dado, dándolle ao xogador o número de intentos que considere oportuno para achegarse ao 21. Se chega xusto felicítalo, e se non indícalle que perdeu. O xogador pode plantarse en calquera intento.
11. Programa que pregunte primeiro: ¿cantos números queres introducir?, pida eses números e calcule a súa suma e o máximo deles.
12. Vai pedindo números de 4 cifras e redondéaos á centena máis próxima. 1234 dará 1200 e 1298 dará 1300. Remata cando o usuario queira.
13. Programa que pida números e mostre se rematan en 0 ou en 5. Ao final deberá indicar o número de números introducidos. O programa rematará se o número introducido remata en 3.
14. Fai un programa para adiviñar un número entre 0 e 100, indicando se falla se o número era maior ou menor. Conta o número de intentos, e móstrao ao final. Permite ao xogador plantarse se quere.
15. Programa que pida dous números **n** e **m** e mostre os números que hai entre eles indicando se son pares ou impares co formato que se mostra a continuación. Se introducimos 2 e 5 sairá:

3.- impar

4.- par