

## 2.6 Ejercicios



### Ejercicio 1

Escribe un programa en el que se declaren las variables enteras `x` e `y`. Asígnale los valores 144 y 999 respectivamente. A continuación, muestra por pantalla el valor de cada variable, la suma, la resta, la división y la multiplicación.



### Ejercicio 2

Crea la variable `nombre` y asígnale tu nombre completo. Muestra su valor por pantalla de tal forma que el resultado del programa sea el mismo que en el ejercicio 1 del capítulo 1.



### Ejercicio 3

Crea las variables `nombre`, `direccion` y `telefono` y asígnale los valores correspondientes. Muestra los valores de esas variables por pantalla de tal forma que el resultado del programa sea el mismo que en el ejercicio 2.



### Ejercicio 4

Realiza un conversor de euros a pesetas. La cantidad en euros que se quiere convertir deberá estar almacenada en una variable.



### Ejercicio 5

Realiza un conversor de pesetas a euros. La cantidad en pesetas que se quiere convertir deberá estar almacenada en una variable.



### Ejercicio 6

Escribe un programa que calcule el total de una factura a partir de la base imponible (precio sin IVA). La base imponible estará almacenada en una variable.



### Ejercicio 7

Escribe un programa que declare variables de tipo `char` y de tipo `String`. Intenta mostrarlas por pantalla todas juntas en la misma línea y con una sola sentencia de Java (con un solo `println`) ¿es posible?



## Ejercicio 8

Escribe un programa que declare 5 variables de tipo `char`. A continuación, crea otra variable como cadena de caracteres y asígnale como valor la concatenación de las anteriores 5 variables. Por último, muestra la cadena de caracteres por pantalla ¿Qué problemas te encuentras? ¿cómo lo has solucionado?