

Coach	Ing. Oscar Lemus	Semana	Bootcamp	Estado	Ficha
Supervisa	Ing. Carlos Tejada	00-01	CSF	P	P-01
Bootcamp	Computer Science Fundamentals				

GUIA DE INTRODUCCION A JAVA

Motivo de la encuesta y objetivos

El presente guia pretende ayudar a crear pretende apoyar a comprender el lenguaje de programación de JAVA por medio de ejercicios prácticos básicos que permitirá a los participantes del Bootcamp familiarizarse con JAVA para solucionar problemas de lógica.

Ejercicios:

1. **Declare e inicie variables de tipo entero que permita realizar las operaciones básicas(Suma , Resta , Multiplicacion y Divicion)**

Respuesta:

2. **Declara una variable String que contenga tu nombre completo, después muestra un mensaje de bienvenida por consola. Por ejemplo: si introduzco "Oscar", me aparezca "Bienvenido Oscar".**

Respuesta:

3. **Haz una aplicación que calcule el área de un círculo($\pi \cdot R^2$). El radio se pedirá por teclado (recuerda utilizar variables de tipo double). Usa la constante PI y el método pow de Math**

Respuesta:

4. **Lee un número por teclado e indica si es divisible entre 2 (resto = 0). Si no lo es, también debemos indicarlo.**

Respuesta:

5. Realiza una aplicación que nos calcule una ecuación de segundo grado. Debes pedir las variables a , b y c por teclado y comprobar antes que el discriminante (operación en la raíz cuadrada). Para la raíz cuadrada usa el método `sqrt` de `Math`. Te recomiendo que uses mensajes de traza.

Respuesta:

6. Crea una aplicación que nos pida un día de la semana y que nos diga si es un día laboral o no. Usa un `switch` para ello.

Respuesta:

7. Pide por teclado dos números y genera 10 números aleatorios entre esos números. Usa el método `Math.random` para generar un número entero aleatorio (recuerda el casting de `double` a `int`).

Respuesta:

8. Escribe una aplicación con un `String` que contenga una contraseña cualquiera. Después se te pedirá que introduzcas la contraseña, con 3 intentos. Cuando aciertes ya no pedirá más la contraseña y mostrará un mensaje diciendo "Enhorabuena". Piensa bien en la condición de salida (3 intentos y si acierta sale, aunque le queden intentos).

Respuesta:

9. ¿Qué haces, si algo no sale como lo esperabas (sale mal)? tanto en esos desafíos como en tus actividades recurrentes.

Respuesta:

10. Muestra los números primos entre 1 y 100.

Respuesta:

11. "Recuerda: no eres torpe, no importa lo que digan esos libros. Los torpes de verdad son gente que, creyéndose expertos técnicos, no podrían diseñar hardware y software manejable por usuarios normales aunque la vida les fuera en ello"

Reemplaza todas las "a" del enunciado anterior por una e.

Respuesta:

- 12. Convertir una frase a mayúsculas o minúsculas, que daremos opción a que el usuario lo pida y mostraremos el resultado por pantalla.**

Respuesta:

- 13. Mostrar la longitud de la siguiente cadena “ La inteligencia consiste no sólo en el conocimiento, sino también en la destreza de aplicar los conocimientos en la práctica”.**

Respuesta:

- 14. Dada una cadena, extraer la cuarta y quinta letra usando el método substring.**

Respuesta:

- 15. Pide un número por teclado e indica si es un número primo o no. Un número primo es aquel solo puede dividirse entre 1 y si mismo. Por ejemplo: 25 no es primo, ya que 25 es divisible entre 5, sin embargo, 17 si es primo.**
Un buen truco para calcular la raíz cuadrada del numero e ir comprobando que si es divisible desde ese numero hasta 1.

NOTA: Si se introduce un numero menor o igual que 1, directamente es no primo.

Respuesta:

- 16. Pedir dos palabras por teclado, indicar si son iguales.**

Respuesta:

- 17. Programa que imprima las 10 tablas de multiplicar**

Respuesta:

- 18. Programa que realiza la tabla de multiplicar de cualquier digito**

Respuesta:

19. Desarrolla un Programa que realiza la tabla de multiplicar de cualquier dígito.

Respuesta:

20. Escribir un programa en Java que imprima 50 veces la palabra “hola”.
Nota: en el código fuente que usted escriba debe figurar solamente una vez la palabra “hola”.

Respuesta: