

# Práctico 1 – Introducción a Java

## OBJETIVOS:

- Familiarizarse con el lenguaje de programación Java, utilizado en el curso.
- Reforzar conceptos de algoritmia mediante ejercicios prácticos

## Ejercicio 1

Implemente un método que **imprima en consola la suma de todos los números impares entre 1 y 50 (inclusive)**.

## Ejercicio 3

Implemente un método que, dado dos números enteros, muestre por pantalla:

- **Su promedio**, con decimales.
- **La cantidad de números pares** que existen entre ellos.

## Ejercicio 3

Implemente un método que, dado un número entero **N**, muestre los **primeros N números impares**, comenzando desde **1**.

## Ejercicio 4

Implemente un método que reciba un **número entero positivo** e **imprima en pantalla** sus dígitos por separado.

Pruebe el método con los siguientes valores: **5, 1523, 20, 100000**.

## Ejercicio 5

Implemente un método que reciba un **número entero** y **retorne su versión invertida**.

Ejemplo: 1234 → 4321

## Ejercicio 6

Implemente un método que reciba una **palabra (String)** y retorne un **valor booleano**, indicando si la palabra es un **palíndromo**.

## Ejercicio 7

Implemente un método que reciba un **N** y muestre por pantalla un triángulo de **N filas** con **\***:

Ej: para **N = 4**

```
*  
**  
***  
****
```

## Ejercicio 8

Implemente un método que reciba un **número entero positivo N** y muestre por pantalla los **primeros N términos de la serie de Fibonacci**.

Ejemplo para **N = 6**: Salida: 0 1 1 2 3 5