



GUÍA TRABAJO PRÁCTICO N°2 JAVA JEDI

Les presento la guía de **trabajos prácticos opcionales**, todos estos los pueden realizar para obtener mayor práctica en el lenguaje.

UTILIZAR LO VISTO EN LA CLASE DE PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA CON JAVA PARA LOS EJERCICIOS

Ejercicios nivel : Iniciado JAVA JEDI

1. **Triangulo de asteriscos** : Se le solicita que creen un programa que imprima un triángulo de asteriscos en la consola. Usar bucles.
2. **Mis amigos** : Guarde en variables el nombre de N cantidad de amigos, itere sobre esa cantidad mostrando el nombre de cada amigo.
3. **Suma de números** : Realizar un programa que guarde un número en memoria y determine si es par o impar.
4. **De que se trata esto?** : Realizar un programa que guarde un número en memoria y determine si es positivo, negativo o cero.
5. **La suma de los primeros**: Realizar un programa que calcule la suma de los primeros N números naturales, donde N es un número entero guardado en memoria.
6. **A mi me gustan los apes**: Escribe un programa que imprima solo los N números pares, donde los N números son guardados en variables o constantes según corresponda.
7. **Espero aprobar** : Escribe un programa que imprima un título para el programa, luego un listado (Seguido, NO con saltos de línea) de las N notas de mis exámenes, donde los N números son guardados en variables o constantes según corresponda. Luego obtenga el promedio de esas calificaciones y me diga si aprobé o no y con cuanto



Ejercicios nivel : Padawan JAVA JEDI

1. **Convierto lo que me da la gana:** Demuestre cómo convertir un bucle WHILE en un DO WHILE.
2. **Convierto lo que me da la gana parte 2:** Demuestre cómo convertir un bucle WHILE en un bucle FOR.
3. **El factorial :** Realizar un programa que calcule el factorial de un número
4. **Suma del rango de números :** Escribir un programa que encuentre la suma de los números impares en un rango de números enteros guardados en una variable.
5. **Positivos y divisibles por 7 :** Realizar un programa que muestre por pantalla los números enteros positivos que sean divisibles por 7 y que sean menores que 100.
6. **Y mas... sumas! :** Realizar un programa donde se guarde un número entero en una variable y que imprima por pantalla el resultado de la suma de todos los números enteros desde 1 hasta ese número.
8. **Mis amigos y su edad:** Guarda en variables el nombre de N cantidad de amigos, itere sobre esa cantidad luego muestre el nombre de cada amigo si y sólo si este amigo es mayor de edad, en caso de ser menor de edad imprima un mensaje diciendole a ese amigo porque no lo muestra por pantalla.
9. **Menú de opciones :** Realice un menú de opciones, donde la opción se guarde en una variable (Sin pedir por teclado), muestre la opción elegida y fuerce su salida bucle.
10. **Menú de opciones parte 2:** Realice un menú de opciones con bucle WHILE, donde la opción se guarde en una variable (Sin pedir por teclado), muestre la opción elegida y fuerce su salida bucle.
11. **Los equipos ganadores :** Guarde en variables el nombre de 2 equipos de fútbol, luego en otras 2 variables el nombre de los entrenadores y luego guarde el nombre de los jugadores en distintas variables. Luego muestre un encabezado con el nombre de cada equipo y por cada equipo muestre los nombres de los jugadores.
12. **Yo elijo el equipo ganador :** Modifique el ejercicio anterior en donde usted debe crear un menú de opciones en donde en ese menú de opciones debe elegir qué equipo de fútbol quiere saber la información del el ejercicio 11.



Ejercicios nivel : Caballero JAVA JEDI

1. **Dame los mayores y los menores** : Dado un arreglo con valores enteros, realice la búsqueda de ese entero, si encontró el entero mostrarlo por pantalla sino muestre por pantalla que no lo encontró.
2. **Dame los mayores y los menores** : Realizar un programa donde se guarden 5 en un arreglo. Luego, el programa debe mostrar en pantalla el valor máximo y mínimo de los números ingresados.
3. **Mis amigos, su edad y el mayor** : Guarda en un arreglo una N cantidad de amigos, itere sobre esa cantidad mostrando el nombre de cada amigo si y sólo si este amigo es mayor de edad, en caso de ser menor de edad imprima un mensaje diciendole a ese amigo porque no lo muestra por pantalla. Pero a su vez, encuentre al amigo que mayor edad tenga, muestre un mensaje por pantalla del nombre de esa persona y su edad.
4. **Ordenarlo todo** : Realizar un programa que guarde cierta cantidad de números con punto decimal en un arreglo. Luego, el programa debe ordenar los números de forma ascendente y mostrarlos en pantalla.
5. **Restalos, prohibido menores a ceros** : Cree dos arreglos con números decimales, luego recortarlos y reste ambos arreglos el resultado aplicarlos a un tercer arreglo, si la resta da negativo entonces guarde 0.

Ejercicios nivel : Maestro JAVA JEDI

1. **Eliminación de un elemento**: Dado un arreglo con valores enteros, realice la búsqueda de ese entero y si lo encuentra eliminarlo, si no lo encuentra informe por pantalla.
2. **Eliminación de un elemento**: Dado un arreglo con valores enteros, realice la búsqueda de ese entero y si lo encuentra eliminarlo, si no lo encuentra informe por pantalla.
3. **Unión de dos arreglos** : Dado dos arreglos con cualquier tipo de valor (Ya sea String, Char, Integer, etc), realice la unión de ambos arreglos en un tercer arreglo.
4. **Trasladar posiciones en un arreglo**: Dado un arreglo de enteros, una posición del arreglo y la cantidad de N traslados a hacer en un arreglo. Lo que debe hacer es tomar el elemento de la posición del arreglo y trasladarlo N cantidad de veces, si el traslado es mayor al tamaño del arreglo informar por pantalla.
5. **Inversión de un arreglo**: Dado un arreglo de enteros inviertalo, de tal manera que el primer elemento ahora sea el último y así sucesivamente.
6. **Sera Palíndromo?**: Dado un arreglo con caracteres (Formando una palabra) indicar si es o no palíndromo.
7. **Yo elijo el equipo ganador mejorado**: A partir del ejercicio número 12 del nivel de Padawan Jedi mejorelo usando arreglos.