

Resolver los ejercicios usando métodos:

- **Cada ejercicio obliga a desarrollar uno o varios métodos**
 - **Escribe una clase para cada ejercicio con los métodos solicitados y con un método main() “ingenioso” que utilice los métodos creados**
1. - Escribe un método que devuelva la suma de dos enteros pasados como argumentos
 2. - Escribe un programa que calcule el área y la longitud de una circunferencia en función del radio (leído desde teclado). Se ha de escribir un método para calcular el área y otro para la longitud. Estos métodos recibirán el radio como parámetro. Las fórmulas del área y la longitud de una circunferencia: $A=\pi * r^2$ y $L=2*\pi * r$
 3. - Escribe un método que devuelva el mayor de dos números pasados como argumentos
 4. - Escribe un método que devuelva el mayor de tres números pasados como argumentos
 5. - Diseña un método que devuelva el mayor de cuatro números que se le pasan como argumentos.
 6. - Escribe un método que acepte dos argumentos: el carácter que se desea imprimir y el número de veces que se imprime
 7. - Escribe un método que acepte tres argumentos: un carácter y dos enteros. El carácter se debe imprimir. El primer entero indica el número de veces que se imprimirá el carácter en la línea y el segundo entero indica el número de líneas que deben imprimir-se.
 8. - Escribe una método que acepte dos argumentos: el carácter que se desea imprimir y el número de líneas que se imprimen en forma triangular

a

aaa

aaaaa

aaaaaaa
 9. - Se llama media armónica de dos números el resultado obtenido al calcular los inversos de los números, calcular la media y calcular el inverso del resultado. Escribe un método que acepte dos argumentos double y devuelva la media armónica de los números.
 10. -Escribe un método que acepte un entero como argumento y calcule su factorial n!
 11. -Escribase un método que dados 4 números enteros pasados como parámetros, compruebe si dicha secuencia de números es capicúa.

12. -Escribe un programa en Java que, dado el nombre de una persona y el idioma de preferencia de esa persona, escriba en pantalla un saludo a esa persona en el idioma elegido, con el estilo: "Buenos días Pepe Sánchez".

Los idiomas disponibles serán

- (a) Valenciano
- (b) Castellano
- (c) Inglés

El saludo se mostrará desde un procedimiento al que se le pasan como parámetros el nombre y el código del idioma. Para el ejemplo anterior, la llamada sería: saludo ("Pepe Sánchez ", 'b')

13. -Escribe un programa que solicite un número y visualizar en pantalla si es o no un número perfecto.

Un número se considera perfecto cuando la suma de sus divisores, excepto el mismo, es igual al propio número.

Implementa para ello el método

boolean perfecto(int num)