



## TRABAJO PRÁCTICO N° 2

### PROGRAMACIÓN BÁSICA I

1. Crear una clase **Problema1** con un método público **Calcular** que reciba 3 parámetros y retorna un resultado. En relación al método:
  - a. Los dos primeros son números, el tercero es texto y representa el operador.
  - b. Si el operador no se proporciona o no se reconoce se asume que es una suma
  - c. Puede realizar sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.
  - d. No debe generar excepciones por división en 0.
  - e. Debe usar un tipo de dato de 64 bits y soportar números de punto flotante.
2. Crear una clase **Problema2** con un método público **Reversar** que reciba 1 parámetro y retorna un double. En relación al método:
  - a. El parámetro es un string que representa un número que puede ser un punto flotante.
  - b. El método deberá retornar el número contenido en la cadena pero reversado.
  - c. El reversado debe hacerse por separado para la parte entera y decimal. Por ejemplo: valor recibido: "12345,123", valor reversado retornado: 54321.321
  - d. En caso de no contener un número, deberá retornar null.
  - e. El símbolo decimal es el utilizado en nuestro país.
  - f. La parte entera no incluye símbolo de mil
3. Crear una clase **Problema3** con un método **EncontrarPrimo** que reciba un número variable de parámetros enteros y retorna un entero. En relación al método:
  - a. El método deberá retornar la posición (base 0) del primer número primo encontrado.
  - b. En cualquier otro caso deberá retornar -1

4. Crear una clase **Problema4** con un método **Truncar** que reciba 2 parámetros y retorne un double. En relación al método:
  - a. El primer parámetro es un string que representa un número
  - b. El método deberá retornar el número contenido en la cadena incluyendo dos cifras decimales.
  - c. El segundo parámetro es un entero y en él se deberá retornar la cantidad de cifras decimales que tenía el número originalmente.
  - d. En caso de no contener un número, deberá retornar 0 en los dos casos.