
UT1. Introducción a la programación

Actividad 1. Ejercicios en casa III.

El **objetivo** de esta actividad es realizar el algoritmo de cada problema y su codificación en Java .

Desarrollo de la actividad:

Realiza el **algoritmo** y desarrolla el código en **Java** para los siguientes supuestos:

- (1) Pedir al usuario un número X, un paso P y escribir todos los números desde el X al 0 de paso en paso.
- (2) Pedir un número y calcular su factorial. Por ejemplo, el factorial de 5 es $5*4*3*2*1$.
- (3) Pedir un día de la semana (Lunes a Viernes) y presentar por pantalla el horario de clases que tienen ese día.
- (4) Pedir 10 números reales. Mostrar la media sólo de los números positivos, la media sólo de los números negativos y la cantidad de ceros.