

Ejercicios donde las operaciones a realizar son: lectura de datos por teclado, realizar alguna operación con esos datos y mostrar resultados por pantalla.

## Ejercicios Básicos con estructura secuencial

1. Realizar un programa que imprima un saludo por pantalla.
2. Realizar un programa que muestre el número 18 por pantalla.
3. Realizar un programa que pida al usuario su nombre y le muestre un saludo.
4. Realizar un programa que pida al usuario su nombre y edad y lo muestre por pantalla.
5. Programa Java que lea dos números enteros por teclado y los muestre por pantalla.
6. Escribe un programa Java que lee un número entero por teclado y obtiene y muestra por pantalla el doble y el triple de ese número.
7. Declara dos variables numéricas (con el valor que desees), muestra por consola la suma, resta, multiplicación, división y módulo (resto de la división).
8. Programa java que declare cuatro variables enteras A, B, C y D y asigne un valor a cada una. A continuación realiza las instrucciones necesarias para que: B tome el valor de C, C tome el valor de A, A tome el valor de D, D tome el valor de B.
9. Programa que lea una cantidad de grados centígrados y la pase a grados Fahrenheit. La fórmula correspondiente para pasar de grados centígrados a fahrenheit es:  
$$F = 32 + (9 * C / 5)$$
10. programa para pasar euros a pesetas
11. Diseñar un programa que lea el valor correspondiente a una distancia en millas marinas y las escriba expresadas en metros. Sabiendo que 1 milla marina equivale a 1852 metros.
12. Programa que lee por teclado el valor del radio de una circunferencia y calcula y muestra por pantalla la longitud y el área de la circunferencia.  
$$\text{Longitud de la circunferencia} = 2 * \pi * \text{Radio}, \text{Area de la circunferencia} = \pi * \text{Radio}^2$$
13. Programa que pase una velocidad en Km/h a m/s. La velocidad se lee por teclado
14. Programa que lee un número de 3 cifras y muestra sus cifras por separado.
15. Programa lea la longitud de los catetos de un triángulo rectángulo y calcule la longitud de la hipotenusa según el teorema de Pitágoras
16. Diseñar un programa que exprese en horas, minutos y segundos un tiempo expresado en segundos
17. Has de preparar un programa que calcule una línea de factura, para ello, tienes las variables

- cantidad (int)
- unidades(int)
- precio(double)
- importe(double)
- total(int)

Los cálculos que debes realizar son:

- el importe = cantidad multiplicado por las unidades y multiplicado por el precio
  - el total es el resultado de multiplicar el importe por 1,21. Ten en cuenta que puedes necesitar utilizar "cast"
  - el valor de iva es el 21% del importe.
14. Diseñar un programa que escriba el porcentaje descontado en una compra, introduciendo por teclado el precio de la tarifa y el precio pagado.
  15. Suponiendo que una paella se puede cocinar exclusivamente con arroz y gambas, y que para cada cuatro personas se utiliza medio kilo de arroz y un cuarto de kilo de gambas, escribir un programa que pida por pantalla el número de comensales para la paella, el precio por kilo de los ingredientes y muestre las cantidades de los ingredientes necesarios y el coste de la misma
  16. Programa Java que declare una variable A de tipo entero y asigne un valor. A continuación muestra un mensaje indicando si A es par o impar. Utiliza el operador condicional ( ? : ) dentro del println para resolverlo
  17. Construir un programa que, dado un número total de horas, devuelve el número de semanas, días y horas equivalentes. Por ejemplo, dado un total de 1000 horas debe mostrar 5 semanas, 6 días y 16 horas.