Tarea 06

Ejercicio 1:

Le pido al usuario que escriba una forma de las tres que le indico mediante JOptionPane. Una vez se escogido la forma, mediante el switch se realizarán solo las operaciones relacionadas con esa forma. Creo un método para cada operación para calcular el área. Según la forma escogida le pediré al usuario que le de un valor o al radio del círculo, o al lado del cuadrado, o la base y el lado del triángulo. Asignados los valores se llamará al método concreto para calcular el área de la forma y se mostrará por texto el área de la forma. Para acabar añadí un código que redondea los números resultantes de la operación manteniendo algunos decimales.

Ejercicio 2:

Aquí le pido al usuario que le de un valor a la cantidad de números aleatorios que quiere generar mediante JOptionPane. Una vez hecho esto, creo la variable de los límites que llama a un método que le pide al usuario un número mínimo y uno máxima entre los cuales se generarán los números enteros aleatorios marcados anteriormente. Una vez decidido esto se llama al método random, para generar un número entero aleatorio entre los límites en bucle hasta que el i se igual que el número de intentos. Y para acabar se mostrarán los números en pantalla.

Ejercicio 3:

Aquí le pido al usuario que escriba un número mediante el JOptionPane. Entonces un boolean llama al método que comprueba si el número es primo o no mediante un if y la operación math.sqrt. Ejecutado el método vuelve al bool que es otro if, el cual si es primo se muestra la frase de que es primo y si no se muestra la frase contraria.

Ejercicio 4:

Ejercicio 5:

Ejercicio 6:

Ejercicio 7:

Ejercicio 8:

Ejercicio 9:

Ejercicio 10:

Ejercicio 11:

Ejercicio 12:

Ejercicio 13: