

Ejercicios Métodos

Ejercicio 1:

Programa en Java que pueda realizar operaciones en un vector de números decimales (double). El programa debe ser capaz de realiza las siguientes operaciones:

1. **Llenar el Vector:** Un número entero n como parámetros con números decimales generados aleatoriamente.
2. **Imprimir el Vector:** Imprimir todos los números decimales del vector.
3. **Calcular la Media:** Calcular y devolver la media de todos los números decimales en el vector.
4. **Encontrar el Número Mas Cercano a la Media:** Debe encontrar y devolver el número en el vector que está más cerca de la media.

Ejercicio 2:

Ejercicio de búsqueda en vectores: Escribe un programa en Java que declare un vector de 5 elementos de tipo String. Llena el vector con palabras aleatorias (Scanner) y luego crea un método que reciba una palabra y busque esa palabra en el vector. El método debe devolver la posición de la palabra en el vector si la encuentra, o un mensaje indicando que la palabra no se encontró si no está en el vector.

Ejercicio 3:

Serie de Fibonacci: Escribe un programa que pregunte al usuario cuantos números de la serie de Fibonacci quiere y los almacene en un vector con n espacios utilizando un método recursivo mostrado anteriormente (y que luego lo muestre por pantalla). La serie de Fibonacci es una serie en la que cada número es la suma de los dos números anteriores. Los primeros números de la serie de Fibonacci son: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610, 987, 1597...

EJERCICIO 4:

Crea un vector de números de un tamaño ELEGIDO POR EL USUARIO, el vector contendrá números aleatorios ente 1 y 300 y mostrará aquellos números que acaben en un dígito que nosotros le indiquemos por teclado (debes controlar que se introduce un número correcto), estos deben guardarse en un nuevo vector.

Por ejemplo, en un vector de 10 posiciones e indicamos mostrando los números acabados en 5, podía salir 155, 25, etc.