

EJERCICIOS de PROGRAMAS SENCILLOS - PROGRAMACIÓN I

Entry Point.

- 1) Generar una clase de java, compilarla para obtener el bytecode y luego ejecutarla mostrando un mensaje sencillo.
- 2) Generar una clase que pueda mostrar un mensaje de saludo al usuario, haciendo uso de los argumentos que se pueden pasar por consola.

Statement.

- 1) Crear un programa que muestre la tabla de verdad de las compuertas lógicas AND.
- 2) Mostrar la tabla de verdad de la compuerta lógica OR.
- 3) Mostrar en pantalla las tablas de multiplicar.
- 4) Obtener el resultado de las siguientes operaciones:
 - $2*6-30/50 \geq 15$
 - $15*60/20 < 20*60$
 - $14*3-10 == (14*6-10)/2 \text{ AND } 6/2*2 \neq 6*2/2$

Con entender y poder realizar una clase con su punto de entrada y generar **statements** no se puede practicar mucho más, pero si así lo desean les dejo este enlace:

<http://www.w3resource.com/java-exercises/basic/index.php>

Si no han tenido suerte instalando el compilador y creando sus propias clases, aquí les dejo un compilador online:

<https://www.compilejava.net/>