

DIPLOMATURA EN INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN CON JAVA

GUIA PRACTICA N°5

1. Crea un programa que declare un array estático de enteros y luego lo inicialice con los valores del 1 al 10. Luego, utiliza un bucle for para imprimir cada valor del array en una línea separada.
2. Crea un programa que declare un array estático de strings y luego lo inicialice con algunos nombres de frutas. Luego, utiliza un bucle for para imprimir cada valor del array en una línea separada.
3. Crea un programa que declare un array estático de doubles y luego lo inicialice con 5 valores. Luego, utiliza un bucle for para calcular la suma de todos los valores del array.
4. Crea un programa que declare un array estático de objetos de tipo "Persona" (una clase que has creado previamente con propiedades como nombre, edad, etc.). Luego, inicializa el array con algunas instancias de "Persona". Luego, utiliza un bucle for para imprimir los detalles de cada persona en el array.
5. Crea un programa que declare un array estático de enteros y luego lo inicialice con algunos valores. Luego, utiliza un bucle for para encontrar el valor máximo del array. (Sin utilizar la clase Math)
6. Crea un programa que declare un array estático de strings y luego lo inicialice con algunas palabras. Luego, utiliza un bucle for para encontrar la palabra más larga en el array. (Utilizar el método length() de la clase String)

7. Crea un programa que declare dos arrays estáticos de enteros del mismo tamaño y luego los inicialice con 5 valores a cada uno. Luego, utiliza un bucle for para calcular la suma de los valores en cada posición de los dos arrays y almacenar los resultados en un tercer array estático.
8. Crea un programa que declare un array estático de objetos de tipo "Coche" (una clase que has creado previamente con propiedades como marca, modelo, etc.). Luego, inicializa el array con algunas instancias de "Coche". Luego, utiliza un bucle for para imprimir los detalles de cada coche en el array, pero solo aquellos que tienen una marca determinada. (Utilizar método equals() de la clase String)
9. Escribe un programa que solicite al usuario que ingrese una cadena de caracteres y luego imprima en pantalla la misma cadena, pero en orden inverso. Por ejemplo, si el usuario ingresa la cadena "Hola, mundo!", el programa deberá imprimir "!odnum ,aloH". (Investigar y utilizar el método toCharArray() de la clase String)
10. Crea un programa que declare dos arrays estáticos de enteros del mismo tamaño y luego los inicialice con algunos valores. Luego, utiliza un bucle for para calcular el producto de los valores en cada posición de los dos arrays y almacenar los resultados en un tercer array estático.
11. Crea un programa que declare un array estático de objetos de tipo "Animal" (una clase que has creado previamente con propiedades como especie, tamaño, etc.). Luego, inicializa el array con algunas instancias de "Animal". Luego, utiliza un bucle for para imprimir los detalles de cada animal en el array, pero solo aquellos que son de una especie determinada.

12. Crea un programa que declare un array estático de enteros y luego lo inicialice con 5 valores. Luego, utiliza un bucle for para calcular el promedio de los valores en el array
13. Crea un programa que declare un array estático de objetos de tipo "Libro" (una clase que has creado previamente con propiedades como título, autor, etc.). Luego, inicializa el array con algunas instancias de "Libro". Luego, utiliza un bucle for para imprimir los detalles de cada libro en el array, pero solo aquellos cuyo autor es de un país determinado.
14. Crea un programa que declare un array estático de strings y luego lo inicialice con algunas palabras. Luego, utiliza un bucle for para eliminar todas las palabras que tienen menos de cuatro letras del array y luego imprime el nuevo array resultante.