

# Práctica Calificada 1

Curso: CC211 - A1

Ciclo: 2019.1

Implemente la clase `Pc1` tal que contenga el método `main` de donde se llamen – iterativamente hasta seleccionar la opción de salida– los métodos de cada pregunta. Debe enviar UN SOLO ARCHIVO de nombre `Pc1.java`, no más; SE REVISARÁ SOLO EL ARCHIVO `Pc1.java`.

1. (5 ptos.) Desde el método `main` se debe llamar –iterativamente hasta seleccionar la opción de salida– los demás métodos (estáticos) de la clase. Para ello, complete en los puntos suspensivos:

```
import java.util.Scanner;
public class Pc1 {
    public static void main(String[] args){
        Scanner entrada = new Scanner(System.in);
        int opcion;
        while(true){
            System.out.printf("%n%s%n%s%n%s%n%s%n%s%n%n%s",
                "Menu", "1.- salir", "2.- pregunta 2",
                "3.- pregunta 3", "4.- pregunta 4",
                "Seleccione una de las opciones: ");
            opcion = entrada.nextInt();
            // complete aqui ...
        };
    }
    public static void pregunta2(){ // pregunta 2
    }
    public static void pregunta3(){ // pregunta 3
    }
    public static void pregunta4(){ // pregunta 4
    }
}
```

2. (5 ptos.) Usted puede determinar el equivalente entero de un carácter si antepone a ese carácter la palabra (`int`). Esta forma se conoce como operador de conversión de tipo. La siguiente instrucción imprime un carácter y su equivalente entero:

```
System.out.printf("El caracter %c tiene el valor %d\n", 'A', (int) 'A');
```

Cuando se ejecuta esta instrucción, muestra el carácter A y el valor 65 (del conjunto de caracteres conocido como Unicode) como parte de la cadena. Utilizando instrucciones similares a la mostrada anteriormente en este ejercicio, escriba una aplicación que muestre los equivalentes enteros de algunas letras en mayúsculas, en minúsculas, dígitos y símbolos especiales. Muestre los equivalentes enteros de los siguientes caracteres: A B C a b c 0 1 2 \$ \* + / y el carácter en blanco<sup>1</sup>.

3. (5 ptos.) Un palíndromo es una secuencia de caracteres que se lee igual al derecho y al revés. Por ejemplo, cada uno de los siguientes enteros de cinco dígitos es un palíndromo: 12321, 55555, 45554 y 11611. Escriba una aplicación que lea un entero de cinco dígitos y determine si es un palíndromo. Si el número no es de cinco dígitos, el programa debe mostrar un mensaje de error y permitir al usuario que introduzca un nuevo valor<sup>2</sup>.
4. (5 ptos.) Escriba una aplicacin que utilice sólo las instrucciones de salida

```
System.out.print("* ");  
System.out.print(" ");  
System.out.println();
```

para mostrar el patrón de tablero de damas que se muestra a continuación<sup>3</sup>.



Figura 1: Tablero de damas.

1 de abril de 2019

---

<sup>1</sup>Ejercicio 2.29 de los Deitel

<sup>2</sup>Ejercicio 4.30 de los Deitel

<sup>3</sup>Ejercicio 4.32 de los Deitel