

Ejercicios 17 – 18 – 19 página 69 del libro

17.- Realiza <<el juego de la suma>>, que consiste en que aparezcan dos números aleatorios (comprendidos entre 1 y 99) que el usuario tiene que sumar. La aplicación debe indicar si el resultado de la operación es correcto o incorrecto.

[Archivo → U2_R2_EJ17_Alberto.java](#)

18.- Modifica la Actividad de la aplicación 17 para que, además de los dos números aleatorios, también aparezca la operación que debe realizar el jugador: suma, resta o multiplicación.

[Archivo → U2_R2_EJ18_Alberto.java](#)

19.- Crea una aplicación que solicita al usuario cuántos grados tiene un ángulo y muestre el equivalente en radianes. Si el ángulo introducido por el usuario no se encuentra en el rango de 0º a 360º, hay que transformarlo a dicho rango.

Nota: El operador módulo puede ayudarnos a convertir un ángulo a su equivalente en el rango comprendido de 0º a 360º.

[Archivo → U2_R2_EJ19_Alberto.java](#)