

INSTRUCCIONES

- ➔ El alumno debe entregar una carpeta con las soluciones al examen cuyo nombre debe estar formado por el número de lista seguido de las iniciales. Por ejemplo, Facundo Romuedo Piladro que es el número 8 de la lista entregaría una carpeta con nombre **Ex08frp**.
- ➔ Los ficheros o carpetas correspondientes a las soluciones se deben nombrar igual que la carpeta junto con el número del ejercicio, por ejemplo **Ex08frp1.java**, **Ex08frp2.java**, etc.
- ➔ En los comentarios de cada programa se debe indicar el nombre completo, la fecha y el turno.

EJERCICIOS

1. Escribe un programa que, dado un número introducido por teclado, elija al azar uno de sus dígitos.
Ejemplo:
Por favor, introduzca un número entero positivo: 21065
6
2. Una pareja quiere pintar los tres dormitorios de su casa, quieren sustituir el color blanco por colores más alegres. Realiza un programa que genere de forma aleatoria una secuencia de tres colores aleatorios (uno para cada dormitorio) de tal forma que no se repita ninguno. Los colores entre los que debe elegir el programa son los siguientes: rojo, azul, verde, amarillo, violeta y naranja.
3. Realiza un programa que pinte una cruz hecha de asteriscos. El programa debe pedir la longitud del brazo de la cruz. El asterisco del centro no cuenta en esa longitud.
Ejemplo:
Por favor, introduzca la longitud del brazo de la cruz: 2
*
*
* * * * *
*
*
4. Realiza un programa que pida 10 números por teclado y que los almacene en un *array*. A continuación se debe mostrar el contenido de ese *array* junto al índice (0 – 9). Seguidamente el programa debe colocar en las últimas posiciones los números que terminen en 7 dejando el resto en las primeras posiciones.
Ejemplo:

Array original:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	5	7	4	37	9	2	17	11	6

Array resultante:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	5	4	9	2	11	6	7	37	17

NOTA: Por tratarse de una recuperación, este examen se calificará como APTO o NO APTO.