

Apellidos

Nombre

Instrucciones para la realización del examen:

- El alumno debe entregar una carpeta con las soluciones al examen. El nombre de la carpeta 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 caso de ficheros o **Ex08frp1**, **Ex08frp2**, etc. en caso de carpetas.
- En cada programa se deben incluir comentarios con el nombre completo del alumno, el curso, la fecha y el turno.

1. Realiza un programa que pinte por pantalla un rombo hueco hecho con asteriscos. El programa debe pedir la altura. Se debe comprobar que la altura sea un número impar mayor o igual a 3, en caso contrario se debe mostrar un mensaje de error.

Ejemplo:

Por favor, introduzca la altura del rombo: 5

```
*
* *
*   *
* *
*

```

2. Escribe un programa que muestre 40 números enteros aleatorios comprendidos entre 200 y 500 ambos incluidos y separados por espacios. Muestra también el máximo de los pares, el mínimo de los impares y la media de todos los números.

3. 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 rotar los números hacia la derecha hasta que el mínimo se coloque en la posición 0. El elemento que sale por la derecha deberá entrar por la izquierda tantas veces como sea necesario. Al final se debe mostrar el *array* resultante.

Ejemplo:

Array original:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	5	7	4	32	9	2	14	11	6

Array resultante:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	14	11	6	20	5	7	4	32	9

4. Las caras de un dado de poker tienen las siguientes figuras: As, K, Q, J, 7 y 8 .



Escribe un programa que genere de forma aleatoria la tirada de cinco dados.