

Actividad Tema 1 – Introducción a Java

Objetivo:

Realizar programas simples que lean datos desde teclado, muestren datos en consola y manipulen variables de tipos simples, String y arreglos.

Familiarizarse con el entorno Netbeans.

1 - Escriba un programa que lea desde teclado los 3 lados de un triángulo (double), el color de relleno (string) y el color de línea (string), y que muestre en consola el perímetro (resultado de calcular la suma de los lados).

NOTA: en Ej01ESTriangulo.java se indican los pasos a seguir.

2- Escriba un programa que lea un número entero desde teclado y a partir de descomponerlo imprima la cantidad de dígitos pares y la cantidad de dígitos impares.

NOTA: el operador para la división es / , el operador para obtener el resto de la división es %, el operador de desigualdad es !=, el operador de igualdad es ==

3- Escriba un programa que imprima en consola la tabla de multiplicar de cada número (1 al 9). Ejemplo:

Tabla del 1

1x0=0

1x1=1

...

Tabla del 2

2x0=0

2x1=1

...

Así hasta completar la tabla del 9

4- Escriba un programa que lea desde teclado las notas obtenidas por cada uno de los 30 alumnos de un turno y almacénelas en un vector.

Luego, informe: la nota promedio y la cantidad de alumnos cuya nota está por debajo del promedio.

NOTA: recuerde que el arreglo tiene índices enteros, comenzando desde 0. En Ej04Notas.java se indican los pasos a seguir.

Adicionales

5 - Escribir un programa para analizar el rendimiento de un piloto de Fórmula 1. Para esto se ingresa el puesto (1..6) obtenido en cada carrera concertada. La lectura finaliza al ingresar el puesto 0. Imprimir en consola la cantidad de veces que salió 1ero, 2do, 3ro, 4to, 5to, 6to.