

Práctico 1 – Introducción a Java

OBJETIVOS

- Familiarizarse con el lenguaje de programación utilizado en el curso: JAVA.
- Modelado de objetos. Implementación de clases y métodos.

Ejercicio 1

Implemente un método que imprima en consola la suma de todos los impares entre 1 y 50.

Ejercicio 2

Implemente un método que dado dos números enteros calcule el promedio, la cantidad de números pares y retorne la suma del valor absoluto de los números.
El método debe imprimir por consola los datos calculados.
Pruebelo con 3 conjuntos de datos.

Ejercicio 3

Implemente un método que reciba un int e imprima los dígitos de forma separada.
Asuma que el número ingresado es positivo
Pruebelo con los siguientes valores: 5, 1523, 20, 100000.

Ejercicio 4

Implemente un método que reciba dos int e imprima el mayor de ellos y la suma de todos los números desde el principio hasta ese máximo inclusive.

Ejercicio 5

Cree la clase Triángulo. Debe incluir los siguientes métodos que devuelven un valor booleano:

- a. public boolean esEscaleno()
- b. public boolean esIsósceles ()
- c. public boolean esEquilátero ()
- d. public boolean tieneAnguloRecto()

Agregar el código necesario para probarla.

Ejercicio 6

Un club tiene socios

- a. Cree la clase Socio con los siguiente atributos: nombre y número; y variable de Clase: PróximoNúmero.
- b. Agregue los métodos de acceso y modificación
- c. Inicialice en 1 el próximo número.
- d. Cree dos socios y mostrar sus datos

Ejercicio 7

Cree la clase Funcionario con atributos nombre y sueldo.
Incluir métodos de acceso y modificación.

Agregar dos métodos de clase para prueba:

- ejemplo1: crea un funcionario con datos a ingresar por el operador y lo muestra
- ejemplo2: crea dos funcionarios (usando el ejemplo1) e indica además cuál gana más.