

# Sprint 3 Summary

Doscker

30 de septiembre de 2018

## Estructuras de control básicas

### Ejercicio

Diseña un programa que solicite un número al usuario e indique si dicho número es perfecto o no.

```
import java.util.Scanner;
public class nperfectos {

    public static void main(String[] args) {

        //Verificar si el numero ingresado es perfecto

        Scanner input=new Scanner(System.in);
        System.out.println("Ingresa un numero");

        int a=Integer.parseInt(input.next());
        int cont=0;

        for(int i=1; i<a; i++){
            if(a%i==0){
                cont+=i;
            }
        }

        if(cont==a){
            System.out.println("Es perfecto");
        }else{
            System.out.println("No es perfecto");
        }
    }
}

import java.util.Scanner;
public class nperfectos2 {

    public static void main(String[] args) {

        //Sacar numeros perfectos menores al numero ingresado

        Scanner input=new Scanner(System.in);
        System.out.println("Ingresa un numero");

        long b=Long.parseLong(input.next());
        long cont=0;
        boolean p=false;

        for(long i=1; i<b; i++){
            for(long j=1; j<i; j++){
                if(i%j==0){
                    cont+=j;
                }
            }
            if(cont==i){
                System.out.println(i+" es perfecto");
                p=true;
            }
            cont=0;
        }
        if(p==false){
            System.out.println("No hay perfectos");
        }
    }
}
```

Figura 1: Para ver el código y el documento completo, visitar: <https://github.com/Fernando0107/Doscker/blob/master/001NumerosPerfectos.docx>

# Estructura de los métodos en Java

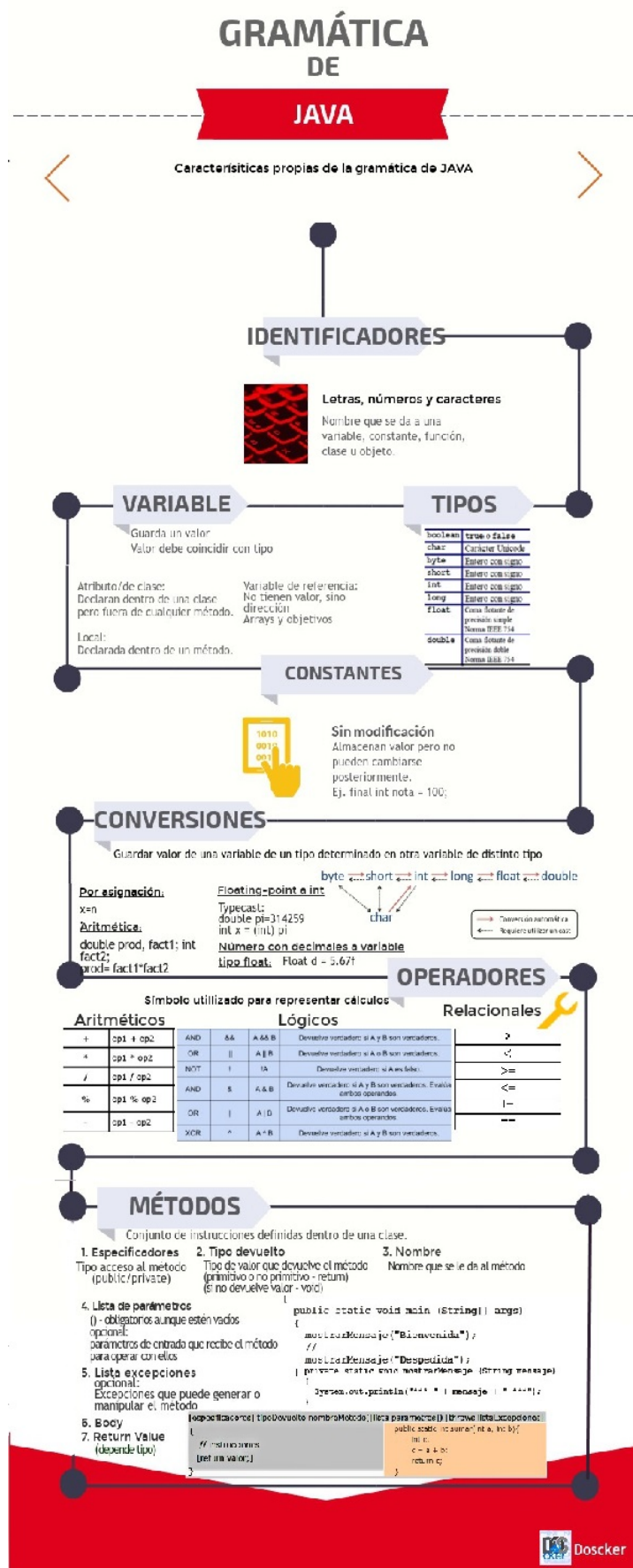


Figura 2: Para obtener la imagen de la Estructura de los métodos en Java, visitar: <https://github.com/Fernando0107/Doscker/blob/master/inf.jpg>

## Ampliar conocimientos obtenidos V1

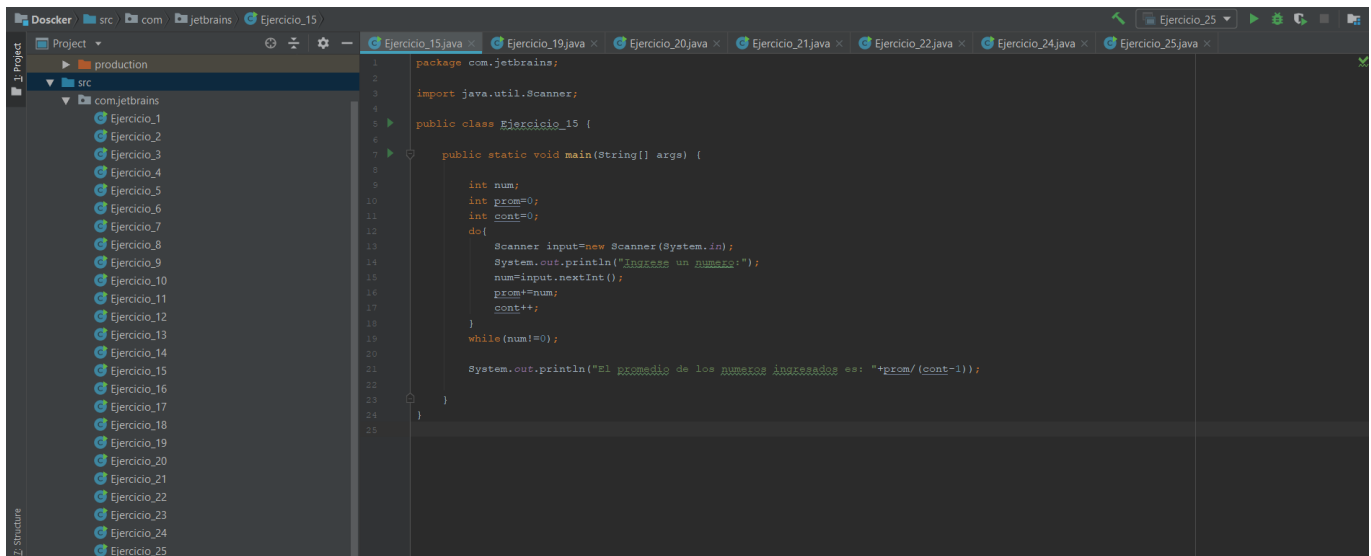


Figura 3: Para ver los 25 ejercicios con su código, visitar: <https://github.com/Fernando0107/Doscker>

## Comprender que es una clase y un objeto

```
package primitivos;

public class primitivosObjetos {

    public static void main(String[] args) {

        int a=3;
        int b=a;
        b=100;

        int [] c= {1,2,3,4,5};
        int [] d=c;
        d[1]=99;
        d=new int [5];
        int e[]= {6,7,8,9};
        int f[]= {6,7,8,9};
        f[2]= 99;

        String g="hello";
        String h=g;
        h="goodbye";

        class forma {
            int lados;
            String nombre;
            String color;
        }

        forma forma1= new forma();
        forma1.lados=3;
        forma1.nombre="triangulo";
        forma1.color="rojo";

        forma forma2=new forma();
        forma2=forma1;
    }
}
```

Figura 4: Para ver el código, visitar: <https://github.com/Fernando0107/Doscker>