

Práctica Multiproceso II

“Una máquina puede hacer el trabajo de cincuenta hombres ordinarios. Ninguna máquina puede hacer el trabajo de un hombre extraordinario.”

Ejercicios

Ejercicio 1

Escribe un programa que reciba un argumento y que retorne (System.exit()) los siguientes valores

- Devolverá -1 si el argumento viene vacío
- Devolverá -2 si el argumento no es un entero
- Devolverá -3 si el argumento es un entero positivo
- Devolverá 0 si el argumento es un entero negativo

Escribe otro programa que pida por consola que se introduzca un número entero positivo. Con el dato introducido llamará al programa anterior y a partir del valor de salida del programa le confirmará al usuario si el dato introducido es correcto.

```
<terminated> LlamarEjercicio1 [Java Application] C:\
Escribe un número entero positivo:
6
Has escrito un entero positivo
```

```
<terminated> LlamarEjercicio1 [Java Application] C:\
Escribe un número entero positivo:
-3
El entero debe ser positivo
```

```
Problems Javadoc Declaration Console
<terminated> LlamarEjercicio1 [Java Application] C:\P
Escribe un número entero positivo:
Hola
No has escrito un entero
```

Ejercicio 2

Crea un programa que lee desde la entrada estándar que lea un *. Por cada línea leída debe validar si es un número, una cadena o un *.

Si en alguna línea hay una cadena, el programa saldrá con un error -1 (System.exit()).

Si no hay cadenas, los números se sumarán hasta que aparezca un "**".

Cuando lea un *, dejará de leer la entrada estándar.

El programa dejará en la salida estándar la suma de los números recibidos y devolverá que todo ha ido correctamente.

Haz otro programa que le pida al usuario que vaya metiendo números por consola. El programa debe permitir meter números hasta que se introduzca un *. No debe validar si lo que se mete son números o no.

Una vez se haya acabado de meter números, llamará al programa anterior pasando los datos que se han recogido de la consola y pintará la salida con la suma de los números introducidos.

```
Escribe un número:
3
Escribe un número:
5
Escribe un número:
6
Escribe un número:
*
Valor de Salida: 0
Escrito 3
Escrito 5
Escrito 6
Escrito *
Suma: 14.0
```

Ejercicio 3

Realiza un programa Java que reciba una cadena y compruebe si es palíndromo o no.

Realiza un segundo programa Java que recoja una cadena desde la consola y llame al anterior y visualice la respuesta en la consola.

```
<terminated> Ejercicio5_2 [J  
Escribe un texto:  
pepep  
Valor de Salida: 0  
Es palíndromo
```

```
Problems @ Javadoc  
<terminated> Ejercicio5_2 [Ja  
Escribe un texto:  
pepe  
Valor de Salida: 0  
NO es palíndromo
```