

Nombre: \_\_\_\_\_

- Cada ejercicio en un archivo que se llamará “Ejercicio 1”, “Ejercicio 2”, etc.
- Para entregarlo, comprimido todo en un .zip con vuestro nombre completo y llamadme para que lo recoja.

### Ejercicio 01: Arrays 1D (2 ptos)

Escribe la función **clasificaArray100** que recibe un array que contiene 20 enteros aleatorios entre 0 y 100. La función escribirá por pantalla cuántos elementos se encuentran entre el 1 y el 10, entre el 11 y el 20, etc.

Opcional: Si quieres ordena el array antes de pasarlo a la función

### Ejercicio 02: Arrays 2D (2 ptos)

Escribe un programa que muestre las alturas de población de cuatro países en los últimos 10 años. Las medidas deben ser generadas aleatoriamente entre 140 y 210 cm. Así mismo se debe mostrar la altura mínima, la máxima y la media de la siguiente manera:

	MED	MIN	MAX
<b>C. Rica:</b> 199 191 167 195 184 201 159 189 192 166	184	159	201
<b>España:</b> 155 149 160 173 186 178 146 145 203 195	169	145	203
<b>Japón:</b> 196 206 176 175 198 185 178 162 207 158	184	158	207
<b>Marruecos:</b> 143 154 175 210 180 185 169 206 198 165	178	143	210

### Ejercicio 03: Cadenas (3 ptos)

Escribe la función **compruebaEmail**, a la que le pasamos un String con una dirección de correo electrónico y nos devuelve true si es válida y false si no lo es. Para que una dirección de correo sea correcta se tienen que dar las siguientes condiciones:

- Tiene que tener una arroba '@' y solamente una. Además, la arroba no podrá estar ni al principio ni al final (la arroba divide las dos partes de la dirección).
- Cada una de las dos partes de la dirección de email se compondrá de los siguientes caracteres:
  - Letras minúsculas y mayúsculas (sin acentos y sin la eñe)
  - Números
  - El guión '-', aunque no podrá estar ni al principio ni al final de cada parte.
  - El punto '.', que no podrá estar ni al principio ni al final de cada parte ni haber dos puntos seguidos.

Ejemplos: very.common@example.com, admin@mailserver1

### Ejercicio 04: Cadenas (3 ptos)

Escribe una función **numeroTexto99** a la que le pasamos un entero y nos devuelve una cadena con ese número puesto como texto (p.ej.: 76 = “setenta y seis”). El número deberá estar comprendido entre 0 y 99. En caso contrario, devuelve una cadena vacía.

- Se recomienda escribir la función **numeroTexto9**, que hace lo mismo pero sólo con números de 1 cifra, y usarla para simplificar esta función.
- Si me ponéis un switch de 100 elementos os echo de clase directamente.
- Si no sabéis cómo se escriben los números del uno al noventa y nueve, os mando de vuelta a la ESO.