

# 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.