

Ejercicios iniciales.

- 1.- Escribe un programa en el que se declaren las variables enteras x e y. Asígnales los valores 144 y 999 respectivamente. A continuación, muestra por pantalla el valor de cada variable, la suma, la resta, la división y la multiplicación.
- 2.- Crea la variable nombre y asígnale tu nombre completo. Muestra su valor por pantalla.
- 3.- Crea las variables nombre, direccion y telefono y asígnales los valores correspondientes. Muestra los valores de esas variables por pantalla.
- 4.-Escribe un programa que declare variables de tipo char y de tipo String. Intenta mostrarlas por pantalla todas juntas en la misma línea y con una sola sentencia de Java , con un solo println.
- 5.- Dado un número entero y positivo que se introduce por teclado,determinar si es par o impar. (El numero es par o impar, verificando si el modulo del numero entre 2 es 0 o no).
- 6.- Dado un número entero que se introduce por teclado, determinar si es positivo, negativo o nulo.
- 7.- Dado un número entero que se introduce por teclado, determinar si se encuentra en el intervalo cerrado 51-100.
- 8.- Dado un número entero que se introduce por teclado, determinar si es negativo o superior a 100.
- 9.- Dado un número que se introduce por teclado, si es positivo verificar si se encuentra en el intervalo abierto 60 – 90, de lo contrario emitir un mensaje de error.
- 10.- Introducir varias edades por teclado hasta que la edad sea 0 (que indicará el final del ingreso de las edades) y calcular la media de los valores introducidos.
- 11.- Dados tres números introducidos por teclado, determinar el mayor y el menor.
- 12.- Dado un número positivo introducido por teclado, escribir por pantalla tantos asteriscos como número haya escrito.
- 13.- Dado un número positivo, escribir la tabla de multiplicar de dicho número:
 - A) con un bucle while
 - B) con un bucle do while
 - C) con un bucle for
- 14.- Realiza un programa que pida una hora por teclado y que muestre luego buenos días, buenas tardes o buenas noches según la hora. Se utilizarán los tramos de 6 a 12, de 13 a 20 y de 21 a 5. respectivamente. Sólo se tienen en cuenta las horas, los minutos no se deben introducir por teclado

15.- Escribe un programa en que dado un número por teclado del 1 a 7 escriba el correspondiente nombre del día de la semana .

16.- Escribe un programa que lea 5 números y determine cuántos son positivos, y cuántos son negativos .