

Ejercicios Java

Ejercicios Básicos con Estructura Secuencial

1. Programa Java que lea dos números enteros por teclado y los muestre por pantalla.
2. Programa Java que lea un nombre y muestre por pantalla: "Buenos dias nombre_introducido".
3. Programa Java que lee un número entero por teclado y obtiene y muestra por pantalla el doble y el triple de ese número.
4. Programa que lea una cantidad de grados centígrados y la pase a grados Fahrenheit. La fórmula correspondiente es: $F = 32 + (9 * C / 5)$
5. Programa que lee por teclado el valor del radio de una circunferencia y calcula y muestra por pantalla la longitud y el área de la circunferencia. Longitud de la circunferencia = $2 * \pi * \text{Radio}$, Area de la circunferencia = $\pi * \text{Radio}^2$
6. Programa que pase una velocidad en Km/h a m/s. La velocidad se lee por teclado.
7. Programa lea la longitud de los catetos de un triángulo rectángulo y calcule la longitud de la hipotenusa según el teorema de Pitágoras.
8. Programa que calcula el volumen de una esfera.
9. Programa que calcula el área de un triángulo a partir de la longitud de sus lados.
10. Programa que lee un número de 3 cifras y muestra sus cifras por separado.
11. Programa que lea un número entero N de 5 cifras y muestre sus cifras desde el principio como en el ejemplo.
12. Programa que lea un número entero N de 5 cifras y muestre sus cifras desde el final igual que en el ejemplo.
13. Programa que calcula el número de la suerte de una persona a partir de su fecha de nacimiento.
14. Programa para calcular el precio final de venta de un producto.
15. Programa quite a una variable N sus m últimas cifras.
16. Programa para pasar de grados centígrados a grados Kelvin y grados Reamur.

Ejercicios Básicos con Estructura Condicional

1. Programa Java que lea un número entero y calcule si es par o impar.
2. Programa que lea un número entero y muestre si el número es múltiplo de 10.
3. Programa que lea un carácter por teclado y compruebe si es una letra mayúscula.
4. Programa que lea dos caracteres por teclado y compruebe si son iguales.
5. Programa que lea dos caracteres y compruebe si son dos letras minúsculas.

6. Programa que lea un carácter y compruebe si es un número (Carácter entre '0' y '9').
7. Programa que lea dos números por teclado y muestre el resultado de la división del primero por el segundo. Se debe comprobar que el divisor no puede ser cero.
8. Calcular el mayor de tres números enteros en Java.
9. Programa que lea tres números enteros H, M, S que contienen hora, minutos y segundos respectivamente, y comprueba si la hora que indican es una hora válida.
10. Programa que lea una variable entera mes y compruebe si el valor corresponde a un mes de 30, 31 o 28 días. Se mostrará además el nombre del mes. Se debe comprobar que el valor introducido esté comprendido entre 1 y 12.

Ejercicios Básicos con Estructura Iterativa o Repetitiva

1. Programa Java que muestre los números del 1 al 100 utilizando la instrucción while
2. Programa Java que muestre los números del 1 al 100 utilizando la instrucción do..while
3. Programa Java que muestre los números del 1 al 100 utilizando la instrucción for
4. Programa Java que muestre los números del 100 al 1 utilizando la instrucción while
5. Programa Java que muestre los números del 100 al 1 utilizando la instrucción do..while
6. Programa Java que muestre los números del 100 al 1 utilizando la instrucción for
7. Programa Java que muestre los números desde 1 hasta N utilizando las instrucciones for, while y do .. while
8. Programa Java que muestre los números desde N hasta 1 utilizando las instrucciones for, while y do .. while
9. Programa Java que lea dos números y muestre los números desde el menor hasta el mayor
10. Programa Java que lea dos números y muestre los números pares entre ellos
11. Programa que muestre los múltiplos de un número desde 1 hasta M
12. Programa que lea números e indique si son positivos o negativos y pares o impares
13. Programa que pase de millas a kilómetros

Ejercicios Generales

1. Intercambiar el contenido de dos variables
2. Calcular el número de cifras de un número entero
3. Pasar de grados centígrados a grados kelvin. El proceso de leer grados centígrados se debe repetir mientras que se responda 'S' a la pregunta: Repetir proceso? (S/N)
4. Mostrar la tabla de multiplicar de un número.
5. Leer números y contar cuántos acaban en 2.
6. Comprobar si un número es perfecto.

7. Comprobar si dos números son amigos.
8. Mostrar los N primeros términos de la serie de Fibonacci
9. Pasar de decimal a binario
10. Pasar de binario a decimal
11. Convertir a Números Romanos
12. Cifrado Cesar para codificar y decodificar un texto
13. Comprobar si un número entero es capicúa
14. Calcular la nota media, nota mayor y nota menor de una serie de alumnos.

Ejercicios de bucles anidados

1. Mostrar los números perfectos entre 1 y 1000.
2. Leer un número N y calcular el factorial de los números desde 0 hasta N.
3. Leer un número N y calcular la suma de los factoriales de los números desde 0 hasta N.
4. Programa que muestre en líneas separadas lo siguiente: ZYWXVUTSRQPONMLKJIHGFEDCBA, YWXVUTSRQPONMLKJIHGFEDCBA, WXVUTSRQPONMLKJIHGFEDCBA, ..., DCBA, CBA, BA, A.
5. Mostrar un contador de 5 dígitos. En lugar del dígito 3 se debe mostrar E