

Tarea 2 del módulo Programación

- 1 Diseña un programa Java que calcule la suma, resta, multiplicación y división de dos números introducidos por teclado. Incorpora también las funciones que permitan realizar la potencia de un número y la raíz cuadrada del otro, utilizando Math en la librería java.lang.

```
Salida - Hoja3Soluciones (run) x
run:
Introduce el primer número: 25

Introduce el segundo número: 2
x = 25.0,y = 2.0x + y = 27.0
x - y = 23.0
x * y = 50.0
x / y = 12.5
x^2 = 625.0
√x = 5.0
BUILD SUCCESSFUL (total time: 4 seconds)
```

- 2 Diseña un programa Java que solicite un número de 5 dígitos del teclado, separe el número en sus dígitos individuales y además los muestre por pantalla.

```
Salida - Hoja3Soluciones (run) x
run:
Introduce número de cinco dígitos
54321
Unidades: 1
decenas: 2
centenas: 3
unidades de millar: 4
decenas de millar: 5
5 4 3 2 1
BUILD SUCCESSFUL (total time: 4 seconds)
|
```

3 Realiza un programa en Java que pida un número entre uno y diez y diga si es múltiplo de 3 o no lo es.

```
Salida - Hoja3Soluciones (run) x
run:
Introduce un número entre 1 y 10
7
No es múltiplo de 3
BUILD SUCCESSFUL (total time: 3 seconds)
```

4 Dentro de la clase Joven tenemos las variables enteras edad, nivel_de_estudios e ingresos.

Necesitamos almacenar en la variable jasp el valor:

- Verdadero. Si la edad es menor o igual a 28, el nivel de estudios es mayor que tres y los ingresos superan los 28,000 euros.
- Falso. En caso contrario.

Se visualizará por pantalla el valor de la variable jasp respondiendo a la pregunta “¿Está el joven sobradamente preparado?”

```
Salida - Hoja3Soluciones (run) x
run:
Introduce la edad del sujeto
22
Introduce el nivel de estudios del sujeto (de 1 a 5
4
Introduce el salario del sujeto
30000
¿Está el joven sobradamente preparado?
Verdadero
BUILD SUCCESSFUL (total time: 12 seconds)
```

5 Realiza un programa en Java que dadas dos variables a y b, intercambie los valores de a y b. Diseña el programa de modo que se pidan por teclado los valores de a y b y se devuelvan por pantalla intercambiados.

```
Salida - Hoja3Soluciones (run) x
run:
Introduce valor de a:
34
Introduce valor de b:
23
Ahora a vale 34
Ahora b vale 23
Intercambiamos valores
Ahora a vale 23
Ahora b vale 34
BUILD SUCCESSFUL (total time: 24 seconds)
|
```

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

La entrega sólo será corregida en caso de que se realice en los términos que se pide en el enunciado.

1. 2 puntos
2. 2 puntos
3. 2 puntos
4. 2 puntos
5. 2 puntos

Total 10 puntos

Indicaciones de entrega.

Se entregará una carpeta con:

- Carpeta con **un solo proyecto Netbeans** llamado Apellido1_Tarea2 con los ejercicios 1, 2, 3, 4 y 5. En el proyecto Netbeans se creará una clase principal para cada ejercicio que así lo requiera.

Para subir la tarea al buzón de actividades:

- Crea una carpeta que incluya la carpeta completa del proyecto y el documento de texto.
- Comprime la carpeta, usando alguna aplicación de compresión de archivos.

- El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_PROG02_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas** debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_PROG02_Tarea