

Introducción a Java

Elementos básicos, operadores y expresiones

Introducción

1. Programa java que realice lo siguiente: declarar una variable N de tipo int, una variable A de tipo double y una variable C de tipo char y asigna a cada una un valor. A continuación muestra por pantalla: El valor de cada variable, la suma de $N + A$, la diferencia de $A - N$, el valor numérico correspondiente al carácter que contiene la variable C.
2. Programa java que realice lo siguiente: declarar dos variables X e Y de tipo int, dos variables N y M de tipo double y asigna a cada una un valor. A continuación mostrar por pantalla una serie de operaciones entre ellas.
3. Programa Java que declare una variable entera N, asignarle un valor. A continuación escribe las instrucciones que realicen lo siguiente: incrementar N en 77, reducir su valor a 3, duplicar su valor.
4. Programa java que declare cuatro variables enteras A, B, C y D y asignarle un valor a cada una. A continuación realiza las instrucciones necesarias para que: B tome el valor de C, C tome el valor de A, A tome el valor de D, D tome el valor de B.
5. Programa Java que declare una variable A de tipo entero, asignarle un valor. A continuación mostrar un mensaje indicando si A es par o impar.
6. Programa Java que declare una variable B de tipo entero y asignarle un valor. A continuación mostrar un mensaje indicando si el valor de B es positivo o negativo.
7. Programa Java que declare una variable C de tipo entero y asignarle un valor. A continuación mostrar un mensaje indicando si el valor de C es positivo o negativo, si es par o impar, si es múltiplo de 5, si es múltiplo de 10 y si es mayor o menor que 100.
8. Programa Java que lea un nombre y muestre por pantalla: "Buenos días, {NOMBRE}".
9. Programa Java que lea un número entero por teclado y calcule el doble y el triple de ese número y lo muestre por pantalla.
10. Programa que lea una cantidad de grados Fahrenheit y lo convierta a grados centígrados.

11. Programa que lee por teclado el valor del radio de una circunferencia, calcula y muestra por pantalla la longitud y el área de la circunferencia.
12. Programa que pase una velocidad en Km/h a m/s. La velocidad se lee por teclado.
13. Programa que lea la longitud de los catetos de un triángulo rectángulo y calcule la longitud de la hipotenusa según el teorema de Pitágoras.
14. Programa que calcula el volumen de una esfera.
15. Programa que calcula el área de un triángulo a partir de la longitud de sus lados.
16. Programa que lee un número de 3 cifras y muestra sus cifras por separado.
17. Programa que lea un número entero N de 5 cifras y muestre las cifras que ocupan posiciones impares.
18. 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.