

Programación

Bloque 05 - Lectura y escritura de información

Entrada y salida por consola

Todos las clases correspondientes a los ejercicios de esta relación se deben crear dentro del paquete `prog.unidad05.consola`, creando subpaquetes llamados `ejercicio01`, `ejercicio02`, etc. para cada ejercicio de la relación o sub-paquetes de éste

1. Crea una nueva versión de la clase `TablaMultiplicar` del bloque 04. Esta nueva versión debe imprimir la tabla alineando todos los números a la derecha y teniendo cuidado de dejar el espacio necesario para que los números queden perfectamente encolumnados.
2. Emplea la nueva clase `TablaMultiplicar` para crear la misma aplicación que solicite un número y muestre la tabla con el nuevo formato (`TablaMultiplicarUnNumeroApp`).

Ejemplos de uso:

```
Introduzca un número entero superior a cero para calcular su tabla de multiplicar: 2
```

```
TABLA DE MULTIPLICAR DEL 2
```

```
1 x 2 = 2
2 x 2 = 4
3 x 2 = 6
4 x 2 = 8
5 x 2 = 10
6 x 2 = 12
7 x 2 = 14
8 x 2 = 16
9 x 2 = 18
10 x 2 = 20
```

```
Introduzca un número entero superior a cero para calcular su tabla de multiplicar: 55
```

```
TABLA DE MULTIPLICAR DEL 55
```

```
1 x 55 = 55
2 x 55 = 110
3 x 55 = 165
4 x 55 = 220
5 x 55 = 275
6 x 55 = 330
7 x 55 = 385
8 x 55 = 440
9 x 55 = 495
10 x 55 = 550
```

```
Introduzca un número entero superior a cero para calcular su tabla de multiplicar: 19821
```

```
TABLA DE MULTIPLICAR DEL 19821
```

```
1 x 19821 = 19821
2 x 19821 = 39642
3 x 19821 = 59463
4 x 19821 = 79284
5 x 19821 = 99105
6 x 19821 = 118926
```

```
7 x 19821 = 138747
8 x 19821 = 158568
9 x 19821 = 178389
10 x 19821 = 198210
```

3. Crea la clase `ImpresorTablaReal` con un único método estático `imprimeTabla`, que recibe una tabla de números reales y el número de decimales y la imprime por pantalla mostrando los números alineados a la derecha y encolumnados con el número de decimales especificado. Crea una aplicación `ImpresorTablaRealApp` que pruebe la aplicación empleando una tabla del tamaño que quieras con valores combinando distintas longitudes y signos. **NOTA: Obviamente, dadas las limitaciones de espacio de la consola algunas combinaciones de tamaño de tabla (especialmente columnas) y de número de decimales no se verán correctamente pero tablas con pocas columnas y/o pocos decimales se deberían mostrar correctamente.**

Ejemplos de uso (la cabecera y la línea de guiones se imprimen desde el programa principal):

Tabla de 2 x 3

```
-----
    10,12  -123,57   432,78
1000,79 -8762,79    32,23
```