**ACTIVIDAD 1**

**Enunciado**

Realiza el siguiente ejercicio utilizando una única clase Java (Hilo) que sustituya a las clases Primero y Segundo.

El nombre de la clase principal será Actividad1 y el número de veces que se sacará por la consola las cadenas de caracteres “Primero” y “Segundo” será 20.

**//Hilos1.java**

**public** **class** Hilos1 {

**public** **static** **void** main(String arg[]) {

Primero p=**new** Primero();

Segundo s=**new** Segundo();

p.start();

s.start();

System.***out***.print("Fin programa");

}

}

**//Primero.java**

**public class** Primero **extends** Thread {

**public** **void** run(){

**for** (**int** i=1;i<100;i++)

System.***out***.println("Primero " + i);

}

}

**//Segundo.java**

**public** **class** Segundo **extends** Thread {

**public** **void** run(){

**for** (**int** i=1;i<100;i++)

System.***out***.println("Segundo " + i);

}

}

**Solución**

package code;

public class Actividad1 extends Thread{

public void run() {

int sw=0;

for (int i=1;i<21;i++) {

switch (sw) {

case 0: {

System.out.println("Primero: "+i);

sw =1;

}case 1:{

System.out.println("Segundo: "+i);

sw =0;

}

}

}

}

public static void main(String[] args) {

Actividad1 eje1 = new Actividad1();

eje1.start();

}

}

**Resolución de problemas**

**ACTIVIDAD 2**

**Enunciado**

Realiza un programa que cree n hilos, donde n se pasará como argumento.

Por cada hilo creado, se sacará por consola 20 veces un mensaje del tipo: “Hilo n”, donde n será el número de hilo que se está ejecutando.

Después de haber creado los n hilos, sacar por consola un mensaje que diga “Final Programa”.

El nombre de la clase principal será Actividad2.

**Solución**

package code;

public class Actividad2 extends Thread{

int n;

public Actividad2(int n) {

this.n=n;

}

@Override

public void run() {

for (int i=0;i<20;i++) {

System.out.println("Hilo " + n);

}

}

public static void main(String[] args) {

Actividad2 act21= new Actividad2(1);

Actividad2 act22= new Actividad2(2);

act21.start();

act22.start();

System.out.println("Fin del programa");

}

}

**Resolución de problemas**

**ACTIVIDAD 3**

**Enunciado**

Realiza un programa que use los métodos setName() y setPriority() de la clase Thread para cambiar el nombre y prioridad iniciales del hilo. Además, será necesario utilizar los métodos getName() y getPriority() de la clase Thread para visualizar en consola, tanto los valores iniciales del nombre y prioridad del hilo como los valores posteriormente modificados.

El nombre de la clase principal será Actividad3.

El resultado esperado será el siguiente:

El nombre del hilo es Thread-0 y tiene la prioridad 5

Ahora el nombre del hilo es SUPER-HILO-DM2 y tiene la prioridad 6

Final programa

**Solución**

package code;

public class Actividad3 extends Thread{

String nombre;

int prioridad;

public Actividad3(String n, int p) {

nombre=n;

prioridad=p;

}

@Override

public void run() {

System.out.println("El nombre del hilo es " + this.getName() + " y tiene la prioridad " + this.getPriority());

this.setName(nombre);

this.setPriority(prioridad);

System.out.println("Ahora el nombre del hilo es " + this.getName() + " y tiene la prioridad " + this.getPriority());

System.out.println("Final del programa");

}

public static void main(String[] args) {

Actividad3 act = new Actividad3("SUPER-HILO-DM2", 6);

act.start();

}

}

**Resolución de problemas**

**CRITERIOS DE CORRECCIÓN**

1. Nivel de ajuste a la nomenclatura de objetos definida en el enunciado de la actividad y nivel de ajuste al almacenamiento de la información requerida en las subcarpetas definidas para la actividad y unidad didáctica correspondientes (15%).
2. Correcto funcionamiento de los programas desarrollados en Java (35%).
3. Ajuste a los resultados esperados (35%).
4. Claridad del código Java (15%).
5. Explicación detallada de cómo se han resuelto problemas que hayan podido surgir en la realización de la actividad (hasta un 15% adicional sobre la nota obtenida). Dicha explicación se incluirá al principio de los archivos de código fuente Java mediante líneas de comentarios. La primera línea de comentarios sólo incluirá lo siguiente: // Resolución de problemas.
6. Variables no usadas (-15%).
7. Librerías no usadas (-15%).