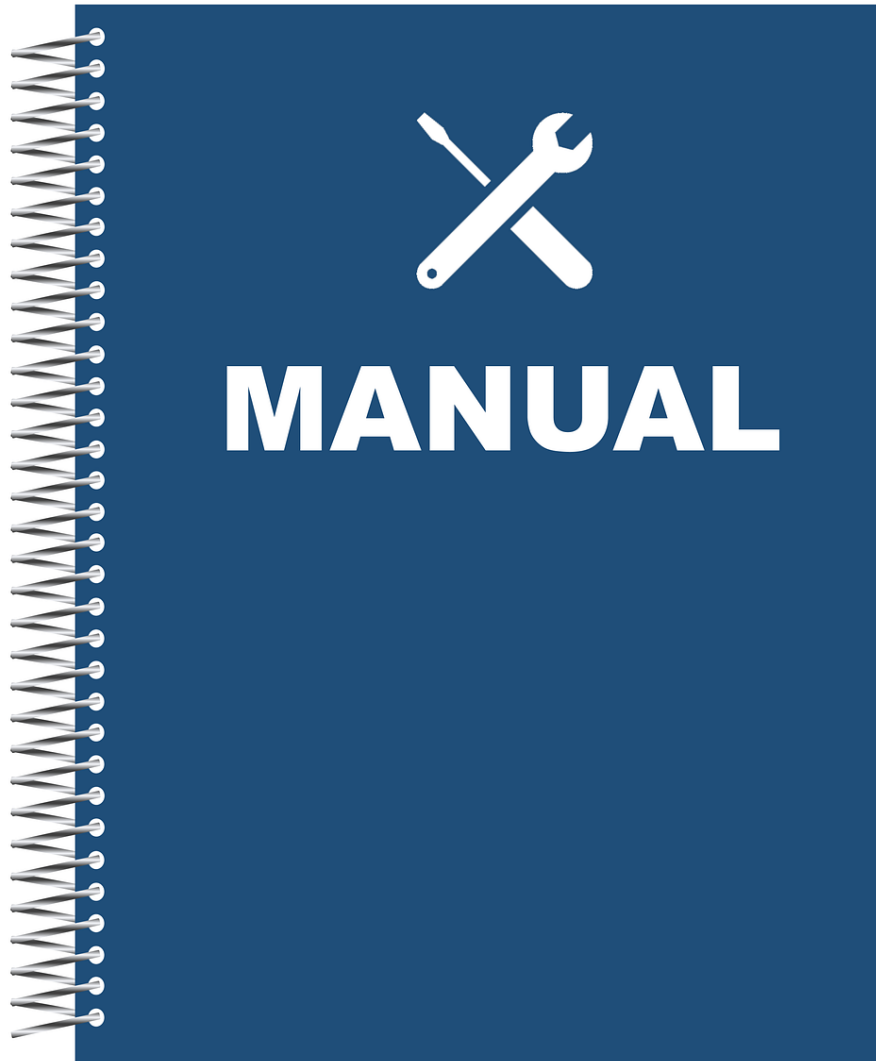


MANUAL



Índice

Índice.....	2
Proyecto 1: Aleatorio.....	3
- Paso 1:.....	3
Proyecto 2: OrdenarAleatorio.....	3
- Paso 1:.....	3
- Paso 2:.....	4

Proyecto 1: Aleatorio

En este proyecto se pide que se generen 40 números aleatorios. Esto se hace en un sencillo paso.

- Paso 1:

- Se hace un for 0 a 40 y sale en pantalla el número random de 0 a 100 :

```
public static void main(String[] args) {  
    for (int i = 0; i <=40 ; i++) {  
        System.out.println( (int) (Math.random() * 100+1));  
    }  
}
```

Proyecto 2: OrdenarAleatorio

En este proyecto se pide que se ordenen los números aleatorios que se mostraron en el proyecto 1. Esto se hace en 2 sencillos pasos:

- Paso 1:

- Se crea el objeto scanner y un arraylist para meter los datos que vienen en este. Después se hace un for de 0 a 40 que recorra todas las líneas que se salieron en pantalla del proyecto anterior metiendolas a su vez en un arraylist

```
Scanner sc=new Scanner(System.in);  
ArrayList<Integer> arrayList=new ArrayList<>();  
for (int i = 0; i <=40 ; i++) {  
    arrayList.add(sc.nextInt());  
}
```

- Paso 2:

- Se hace un Collections.sort que lo que hace es ordenar el arraylist de menor a mayor y en la siguiente linea se hace un foreach que imprima en pantalla los valores

```
Collections.sort(arrayList);  
for (int value:arrayList) {  
    System.out.println(value);  
}
```