

FEEDBACK 1 - Ejercicios JAVA

Crea un documento word o pdf perfectamente maquetado, donde pongas cada ejercicio ordenado, 1,2,3.....

En cada ejercicio debes poner el enunciado, y el código creado (en modo texto y respetando los colores de Eclipse al pegar) y una o varias capturas de la terminal con la ejecución.

1. Programa que pida por teclado la base y la altura de un cuadrado y nos retorne el área por la terminal.
2. Programa que pida por teclado dos notas y nos retorne por la terminal la suma y el producto de las dos.
3. Programa que nos pida dos números positivos y nos indique si es si es múltiplo de dos, de tres o de cinco.
4. Programa que nos pida 10 números y nos imprima la suma de todos los números introducidos.
5. Modifica el programa anterior para que solo deje de pedir números hasta que pongamos un 0, y en ese caso se termine el programa imprimiendo la suma de todos los números.
6. Programa que nos pida números hasta que introduzcamos un 0, y nos muestre al final el número mas alto, el más pequeño y la media de todos los números introducidos.
7. Programa que nos pida un numero de asteriscos horizontales y los verticales y los represente en la terminal

Ejemplo: 5, 3

```
*****
*****
*****
```

8. Programa que nos pida tres palabras y nos indique el numero de palabras diferentes o cuantas son iguales. El proceso se repetirá hasta que una de las palabras sea salir.

Ejemplo:

casa, coche, casa -> dos palabras son iguales,

9. Escriba un programa que simule una hucha. El programa solicitará primero una cantidad, que será la cantidad de dinero que queremos ahorrar. A continuación, el programa solicitará una y otra vez las cantidades que se irán ahorrando, hasta que el total ahorrado iguale o supere al objetivo. No permitiendo que se escriban cantidades negativas.
10. Sistema de delegados. Programa que pida tres nombres diferentes por la terminal. Una vez introducidos los tres, nos pide que puntuemos en diferentes rondas de forma acumulativa diferentes puntos a cada uno.

El programa finalizara cuando se introduzca un numero negativo en cualquiera de los nombres y nos dará el resultado final, ordenando la impresión de los nombres de mayor a menor e indicando el número de rondas.

La ronda en la que se ponga el numero negativo no sumara puntos a ningún participante.

Ejemplo:

Ronda 1.

Puntos para Juan: 5

Puntos para Luís: 6

Puntos para Pepe:20

Ronda 2:

Puntos para Juan: 10

Puntos para Luís: 8

Puntos para Pepe:3

Ronda 3

Puntos para Juan: 5

Puntos para Luís: 6

Puntos para Pepe:-5

RESULTADOS:

Se han realizado 2 rondas y los resultados son:

Pepe: 23 puntos.

Juan: 15 puntos.

Luis 14 puntos.