

1. Escribe un programa en JAVA que muestre tu nombre por pantalla.
2. Modifica el programa anterior para que además se muestre tu dirección y tu número de teléfono. Asegúrate de que los datos se muestran en líneas separadas.
3. Escribe un programa que muestre por pantalla 10 palabras en inglés junto a su correspondiente traducción al castellano. Las palabras deben estar distribuidas en dos columnas y alineadas a la izquierda. Hazlo utilizando la tabulación y aplicando formato para justificar el texto y comprueba cuál te parece más práctico.

Ejemplo:

computer	ordenador
student	alumno/a
cat	gato
dog	perro
machine	máquina
penguin	pingüino
light	luz

green	verde
book	libro
pyramid	pirámide

4. Escribe un programa que muestre tu horario de clase.
5. Modifica el programa anterior añadiendo colores. Puedes mostrar cada asignatura de un color diferente.
6. Escribe un programa que pinte por pantalla una pirámide rellena a base de asteriscos. La base de la pirámide debe estar formada por 9 asteriscos.

Ejemplo:

```

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

7. Igual que el programa anterior, pero esta vez la pirámide estará hueca (se debe ver únicamente el contorno hecho con asteriscos).

Ejemplo:

```

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

8. Igual que el ejercicio anterior, pero en esta ocasión el vértice de la pirámide deberá estar mirando hacia abajo.

Ejemplo:

```

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

9. Escribe un programa que pinte por pantalla alguna escena - el campo, la habitación de una casa, un aula, etc. - o algún objeto animado o inanimado - un coche, un gato, una taza de café, etc. Ten en cuenta que puedes utilizar caracteres como *, +, <, #, @, etc. o incluso caracteres Unicode. ¡Échale imaginación!

Ejemplo:



10. Mejora el ejercicio anterior dándole un toque de color.

Ejemplo:

