

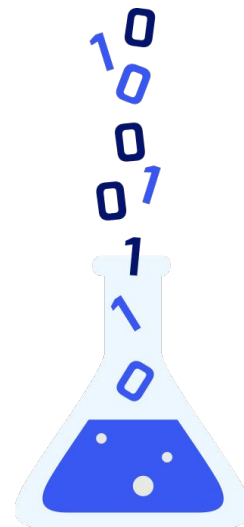
Java Standard Web Programming

Módulo 1 - Desafío



¿Qué son los desafíos?

- Son **ejercicios complementarios** a los realizados en clase.
- Permiten practicar y **consolidar los conocimientos** adquiridos.
- Es recomendable que los realices antes de rendir el examen de la clase.




Ejercicio 1

Crear un programa que genere **números enteros aleatorios** entre 1 y la cantidad de elementos.
Mostrar **cuáles son divisibles entre 3 y 5**, con las siguientes condiciones:

1. Solicitar al usuario que ingrese la cantidad de elementos a generar.
2. Si el número es divisible por 3 mostrar *Fizz*.
3. Si el número es divisible por 5 mostrar *Buzz*.
4. Si el número es divisible por 3 y 5 mostrar *FizzBuzz*.
5. De lo contrario: mostrar el número.

Ejemplo



```
Indique la cantidad de numeros aleatorios a generar: 20
[1, 16, 19, 10, 12, 17, 18, 5, 15, 5, 6, 4, 8, 14, 1, 17, 11, 2, 17, 3]
1
16
19
Buzz
Fizz
17
Fizz
Buzz
FizzBuzz
Buzz
Fizz
4
8
14
1
17
11
2
17
Fizz
```

Ejercicio 2

Crear un programa que **multiplique dos números**, con las siguientes condiciones:

1. Solicitar al usuario que ingrese **dos números enteros**.
2. No se debe usar el operador de multiplicación **(*)** ni la función `Math.multiplyXXXXXX`.

Ejemplo de salida



```
Indique el numero a multiplicar: 5  
Indique por cuanto multiplicar: 5  
El resultado es: 25
```

A continuación, encontrarás los recursos necesarios para realizar los ejercicios y su resolución para que puedas verificar cómo te fue.



¡Terminaste el módulo!
Todo listo para rendir el examen