

## MOD04 LAB01 - Operadores y sentencias

1. Se deberá crear un paquete llamado `com.training.java.basic.capitulo4`. Para cada uno de los ejercicios que hay a continuación, se creará una nueva clase Java con el nombre `Ejercicio0X.java`, siendo `x` el número que corresponda al ejercicio.
2. **VARIABLES** – Se creará un programa que implemente una funcionalidad para calcular el área de un rectángulo y que imprima por pantalla el texto “El rectángulo de ... por ... tiene un área de ...”. Recibirá el tamaño de los dos lados como argumentos.
3. **IF** – Se deberá comprobar el número de argumentos que reciba el programa. Si no recibe argumentos, se deberá avisar al usuario. En caso contrario, se deberá indicar cuántos ha recibido.
4. **ELSE IF** – Se deberá comprobar el número de argumentos que reciba el programa. Si no recibe argumentos, se deberá avisar al usuario. Si recibe hasta 4, se deberá indicar cuántos se han recibido. Si recibe más, se deberá avisar al usuario.
5. **FOR EACH** – Se deberán listar todos los argumentos que se reciban. *¿Qué pasa si no se recibe ninguno?*
6. **FOR** – Siguiendo con el mismo ejemplo, ahora se deberán listar mostrando su posición (“0 - xxxx”) *¿Qué pasa si no se recibe ninguno?*
7. **WHILE** – Ahora se tienen que listar todos los argumentos hasta que se encuentre la palabra “fin”, pero esta no debe ser incluida en la lista. *¿Qué pasa si no se recibe ninguno?*
8. **DO WHILE** – Igual que antes, pero se deberá imprimir también la palabra de fin. *¿Qué pasa si no se recibe ninguno?*
9. **SWITCH** – Se deberá implementar una funcionalidad que reciba el número de mes y devuelva el número de días que tiene (ignorando los años bisiestos). Sólo se debe hacer algo si se recibe 1 sólo argumento.
10. **CARACTERES** – Se deberá imprimir un rectángulo por la salida estándar del tamaño que se indique en los argumentos recibidos. El primer argumento será el ancho, el segundo el alto. Si el área del rectángulo pedido es múltiplo de 3, rellénalo con #, si el resto es 1, con % y si es 2 con X.
11. **OPERADOR TERNARIO** – Se deberá calcular el valor absoluto de un float.
12. **JUEGO** – Se va a jugar a piedra-papel-tijeras contra el ordenador. Se tendrá que explicar al jugador cómo se juega, pedirle que dé su jugada (**P**iedra, **p**apel**L**, **T**ijeras, **S**alir), generar una jugada aleatoria para el ordenador y decidir quien ha ganado.