

Ejercicio #1

Realizar una aplicación en Java que solicite al usuario un número, cree un arreglo del tamaño del número indicado, lo llene automáticamente con números impares en cada posición y después lo muestre en pantalla.

Ejercicio #2

Realizar una aplicación en Java que solicite al usuario un número, cree un arreglo del tamaño del número indicado, lo llene automáticamente con números primos en cada posición y después lo muestre en pantalla.

Ejercicio #3

Realizar una aplicación en Java que solicite al usuario un número entero, crear un arreglo de la longitud del número ingresado y llenarlo automáticamente con números aleatorios. Se debe ordenar el arreglo usando el método de ordenamiento en Burbuja.

Ejercicio #4

Realizar una aplicación en Java que solicite al usuario un número entero, crear un arreglo de la longitud del número ingresado. El arreglo se debe llenar con nombres de personas, se imprime el arreglo original y posteriormente se debe imprimir el arreglo con los nombres ordenados alfabéticamente.

Ejercicio #5

Realizar una aplicación en Java que solicite al usuario un número de personas, debe crear dos arreglos, el primero almacenara nombres de personas, en el segundo arreglo se almacenara el género de la persona. Los arreglos deben ser llenados en un solo ciclo solicitando al usuario nombre de la persona y género, al finalizar el llenado, se debe mostrar en pantalla ambos arreglos con el siguiente formato:

```
[ Oscar Andres -> Hombre ]  
[ Ana Lucia -> Mujer ]  
[ Juan Carlos M. -> Hombre ]  
[ Pepito Perez -> Hombre ]
```

Ejercicio #6

Realizar una aplicación en Java que solicite en pantalla el nombre del Usuario, en seguida se muestre en la pantalla un menú con 4 opciones:

- 1: Registrar pago mensual - año 2019.
- 2: Ver Pago todos los meses - año 2019.
- 3: Ver Pago mes específico.
- 4: Salir.

La aplicación debe continuar en ejecución hasta que se indique la opción 4. Para las opciones de ver, se puede emplear el mismo formato para imprimir en pantalla del ejercicio 3.

Ejercicio #7

Realizar una aplicación en Java que solicite al usuario un número entero, se debe llenar el arreglo con datos solicitados al usuario. Después de que el arreglo se encuentre lleno, se solicita al usuario ingresar un número correspondiente a una posición dentro del arreglo. Se debe imprimir en pantalla el arreglo original y los valores del arreglo en sentido anti horario desde la posición indicada por el usuario. Ejemplo:

```
Arreglo: [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]  
Posición: 5  
Anti horario: 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1 - 10 - 9 - 8 - 7
```