

PROGRAMAS EN JAVA CON ESTRUCTURAS CONTROL

Actividades de aprendizaje

Realice en el entorno de desarrollo utilizado en clase cada uno de los programas que se enumeran a continuación:

1. Leer un nº y mostrar su cuadrado, repetir este proceso hasta que el usuario introduzca un numero negativo
2. Pedir números al usuario, indicar si es par o impar. Se para de pedir números cuando introduzca un cero
3. Pedir números al usuario hasta que introduzca número negativo. Mostrar cuántos números se han introducido, la suma de todos ellos y el promedio
4. Pedir un numero n y mostrar todos los números del 1 hasta n
5. Escribir todos los números del 100 al 0 de 7 en 7
6. Pedir 10 números. Mostrar la media de los números positivos la media de los números negativos y la cantidad de ceros
7. Pedir un nº del 0 al 10 y mostrar su tabla de multiplicar
8. Una empresa que se dedica a la venta de desinfectantes necesita un programa para gestionar las facturas. En cada factura figura: el código del artículo, la cantidad vendida en litros y el precio por litro.
Se pide de 5 facturas introducidas: Facturación total, cantidad en litros vendidos del artículo 1 y cuantas facturas se emitieron de más de 600 €.
9. Igual que el anterior, pero suponiendo que no se introduce el precio por litro. Solo existen tres productos con precios:
1- 0,6 €/litro, 2- 3 €/litro y 3- 1,25 €/litro.
10. PEDIR UN NUMERO AL USUARIO E INDICAR SI ES UN NÚMERO PRIMO