**Seleccionar 3 ejercicios al azar de los resueltos de cada una de las prácticas 1, 2 y 3 y realizar una prueba de escritorio para cada uno.**

*//Escribir un programa que solicite nombre, edad, altura y ocupación, y*

*//los imprima por pantalla*

import java.io.BufferedReader;

import java.io.InputStreamReader;

public class clase\_1\_act\_5 {

    public static void main(String[] args) {

*//declaro variables*

        String nombre;

        int edad;

        double altura;

        String ocupacion;

        try {

            BufferedReader entrada = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

            System.out.println("Ingrese nombre");

            nombre = String.valueOf(entrada.readLine()); *//guardo valor, como los que siguen*

            System.out.println("Ingrese edad");

            edad = Integer.valueOf(entrada.readLine());

            System.out.println("Ingrese altura");

            altura = Double.valueOf(entrada.readLine());

            System.out.println("Ingrese ocupacion");

            ocupacion = String.valueOf(entrada.readLine());

            System.out.println("Segun los datos dados : "  + "\n Nombre: " + nombre + "\n Edad: " + edad + "\n Altura: " + altura + "\n Ocupacion: "  + ocupacion); *//muestro por consola*

        } catch (Exception exc) {

            System.out.println(exc);

        }

    }

}

Las pruebas de escritorio se hacen en papel, pero lo quiero hacer acá para que se guarde, es lo mismo :D

¿Cómo funciona?

**Mapa de memoria**

* Pregunta al usuario que ingrese su nombre, para así guardarlo en la variable nombre y así hasta guardar 3 datos más con entrada.readline (int edad, double altura, string ocupación)
* Luego por consola se llama a las variables para mostrar los resultados puestos por el usuario
* Ejemplo

1. nombre: Pepe
2. edad: 50
3. altura :1.90
4. ocupacion: camionero
5. Imprime los datos guardados

*/\**

*Escribir un programa que mientras el usuario ingresa un caracter*

*distinto del carácter ‘\*’, muestre por pantalla si es carácter dígito, o*

*si es carácter vocal minúscula.*

*\*/*

import java.io.BufferedReader;

import java.io.InputStreamReader;

public class clase\_2\_act\_7 {

    public static void main(String[] args) {

        char letra = ' ';

        BufferedReader entrada = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

        try {

            while (letra != '\*') {

                System.out.println("Ingrese un caracter (\* para salir)");

                letra = entrada.readLine().charAt(0);

                if (letra >= '0' && letra < '9') {

                    System.out.println("Es un digito");

                }

                else if (letra == 'a' || letra == 'e' || letra == 'i' || letra == 'o' || letra == 'u') {

                    System.out.println("Es una vocal minuscula");

                }

                else {

                    System.out.println("Es consonante");

                }

            }

        } catch (Exception exc) {

            System.out.println(exc);

        }

    }

}

Código de interés: Todo dentro del **while**

  while (letra != '\*')

**si while es diferente a \* = true, entra a la condición**

**si es igual a \* = false, sale de la condición**

ahora que lo veo el System donde guarda la variable letra tiene que ir afuera del WHILE y ahí preguntar (error mío)

if (letra >= '0' && letra < '9') {

                    System.out.println("Es un digito");

                }

La variable es CHAR o sea UNA letra o UN digito si por ejemplo el usuario pone 5

**Mapa de memoria**

Letra: 5

5 >= ‘0’ && 5 <= ‘9’ ¿?

True

Imprime

Si da FALSE , va al ELSE IF , sino al ELSE