EJERCICIOS DE KOTLIN EN ANDROID STUDIO

CONDICIONALES

Ejercicio 1

Ingresar el sueldo de una persona, si supera los 3000 pesos mostrar un mensaje en pantalla indicando que debe abonar impuestos.

### Ejercicio 2

Realizar un programa que solicite ingresar dos números enteros distintos y muestre por pantalla el mayor de ellos (suponemos que el operador del programa ingresa valores distintos, no valida nuestro programa dicha situación)

### Ejercicio 3

Se ingresan por teclado 2 valores enteros. Si el primero es menor al segundo calcular la suma y la resta, luego mostrarlos, sino calcular el producto y la división.

### Ejercicio 4

Cargar dos valores enteros, almacenar el mayor de los mismos en otra variable y mostrarlo.

### Ejercicio 5

Ingresar por teclado un valor entero. Almacenar en otra variable el cuadrado de dicho número si el valor ingresado es par, en caso que sea impar guardar el cubo.  
Mostrar además un mensaje que indique si se calcula el cuadrado o el cubo.

### Ejercicio 6

Confeccionar un programa que pida por teclado tres notas de un alumno, calcule el promedio e imprima alguno de estos mensajes:  
0 A 4 SUSPENSO

5 SUFICIENTE

6 BIEN

7 Y 8 NOTABLE

9 Y 10 SOBRESALIENTE

# Bucles

### Ejercicio 1

Una planta que fabrica perfiles de hierro posee un lote de n piezas.  
Confeccionar un programa que pida ingresar por teclado la cantidad de piezas a procesar y luego ingrese la longitud de cada perfil; sabiendo que la pieza cuya longitud esté comprendida en el rango de 1.20 y 1.30 son aptas. Imprimir por pantalla la cantidad de piezas aptas que hay en el lote.

### Ejercicio 2

Escribir un programa que solicite la carga de un número entre 0 y 999, y nos muestre un mensaje de cuántos dígitos tiene el mismo. Finalizar el programa cuando se cargue el valor 0.

### Ejercicio 3

Escribir un programa que solicite la carga de números por teclado, obtener su promedio. Finalizar la carga de valores cuando se cargue el valor 0.

Cuando la finalización depende de algún valor ingresado por el operador conviene el empleo de la estructura do/while, por lo menos se cargará un valor (en el caso más extremo se carga 0, que indica la finalización de la carga de valores)

### Ejercicio 4

Desarrollar un programa que permita la carga de 10 valores por teclado y nos muestre posteriormente la suma de los valores ingresados y su promedio. Este problema ya lo desarrollamos empleando el while, lo resolveremos empleando la estructura repetitiva for.

### Ejercicio 5

Escribir un programa que lea 10 notas de alumnos y nos informe cuántos tienen notas mayores o iguales a 7 y cuántos menores.

USANDO CONDICIONAL WHEN

### Ejercicio 6

Escribir un programa que pida ingresar la coordenada de un punto en el plano, es decir dos valores enteros x e y.  
Posteriormente imprimir en pantalla en que cuadrante se ubica dicho punto. (1º Cuadrante si x > 0 Y y > 0 , 2º Cuadrante: x < 0 Y y > 0, 3º Cuadrante: x < 0 Y y < 0, 4º Cuadrante: x > 0 Y y < 0)  
Si alguno o los dos valores son cero luego el punto se encuentra en un eje.

Ejercicio 7

Confeccionar un programa que pida por teclado tres notas de un alumno, calcule el promedio e imprima alguno de estos mensajes:  
Si el promedio es >=7 mostrar "Promocionado".  
Si el promedio es >=4 y <7 mostrar "Regular".  
Si el promedio es <4 mostrar "Reprobado".