

ACTIVIDADES

Ejercicio1

Escriba un programa en Java que genere la siguiente serie:
5,10,15,20,25,30... El programa preguntará primero cuantos términos se quieren mostrar y después mostrará la serie correspondiente.

Ejercicio 2

Escriba un programa en Java que solicite 10 números enteros positivos al usuario y calcule y muestre los siguientes valores:

- La suma de todos los números leídos.
- La media de los números.
- El mayor número introducido.
- El menor número introducido.

Ejercicio 3

Escriba un programa en Java que solicite números al usuario hasta que se hayan introducido 10 números o la suma de todos los números leídos sea mayor que 100. A continuación mostrar un mensaje indicando qué condición se ha cumplido (es decir, si se han introducido 10 números o si su suma es mayor que 100).

Ejercicio 4

Escribir un programa en Java para adivinar un número entre 1 y 20 que previamente se ha definido como una constante. El programa irá pidiendo números al usuario y, siempre que dicho número no coincida con el número secreto, le indicará si el número introducido es mayor o menor que el número secreto que tiene que adivinar. Al final, el programa indicará la cantidad de intentos que se han necesitado para adivinar el número. Si el número de intentos es menor que 5 se mostrará "Enhorabuena!". Si es un valor entre 5 y 10 se mostrará el mensaje "No está mal". Si el número de intentos es mayor que 10 se mostrará el mensaje "Debe practicar más".

Para calcular números aleatorios

`Math.random()*CantidadNumeros+inicio`

Ejercicio 5

Escribir un programa en Java que determine si un número es mágico. Se dice que un número es mágico si las cifras que ocupan posiciones pares son pares y las que ocupan posiciones impares son impares.

Ejemplo: 12345

Pos 1 = 5

Pos 2 = 4

Pos 3 = 3

Pos 4 = 4

Pos 5 = 5