Ejercicios en java

1. Inicialización y carga de un arreglo.
2. For Each. Diferencia con un for.
3. Pedirle al usuario cuantos elementos quiere que tenga el arreglo y que ingrese los valores (en números).
4. Leer 5 números, guardarlos en un arreglo y mostrarlos en el orden inverso al introducido.
5. Leer por teclado dos tablas de 10 números enteros y mezclarlos, en una tercera de la forma el 1° de a, el 1° de b, el 2° de a, el 2° de b, etc.
6. Rellenar una matriz manualmente, mostrar una matriz, pedir filas y columnas y rellenar matriz por el usuario
7. Búsqueda secuencial (de uno en uno) de un dígito
8. La búsqueda binaria es un algoritmo eficiente para encontrar un elemento en una lista ordenada de elementos. Funciona al dividir repetidamente a la mitad la porción de la lista que podría contener al elemento, hasta reducir las ubicaciones posibles a solo una.
9. METODO BURBUJA: Métodos de ordenamiento más simple. Revisa cada elemento de la lista que va a ser ordenado intercambiando de posición si están en orden equivocado. revisa la lista hasta que el arreglo esté todo ordenado
10. Ordenamiento por inserción: consiste en el recorrido por la lista seleccionando en cada iteración un valor como clave y compararlo con el resto insertándose en el lugar correspondiente.
11. Crear y cargar una matriz de tamaño n \* m y decir si es simétrica o no simétrica.Filas y columnas deben ser iguales y se debe obtener la misma matriz al cambiar filas por columnas (los valores deben ser iguales en las dos posiciones).
12. Crear y cargar dos matrices de tamaño 3\*3, sumarlas y mostrar su suma.
13. Crear y cargar una matriz de tamaño 3\*3, trasponerla y mostrarla.
14. Crear y cargar una matriz de tamaño n \* m, mostrar la suma de cada fila y cada columna.
15. Crear una matriz "marco" de tamaño 5\*5: todos sus elementos deben ser 0 salvo los bordes que deben ser 1. Mostrarla.
16. Creación de una clase - creación de un objeto (Programación orientada a objetos)
17. Creación de métodos.
18. Creación de métodos y argumentos.
19. POO retorno de valores.
20. Método constructor
21. SobreCarga de eventos
22. Encapsulamiento
23. Constantes de una variable