

## Ejercicios CODEGYM nivel 0

Conditions

Class tree

Solution.java

Escribe un programa que muestre: «Amigo es muy listo».

**Ejemplo de salida:**

```
Amigo es muy listo
```

**Requirements:**

- El programa debe generar texto.
- El texto debe comenzar con «Amigo».
- El texto debe terminar con «listo».
- El texto debe constar de 18 caracteres, incluidos espacios.
- El texto mostrado debe cumplir las condiciones de la tarea.

```
1 package es.codegym.task.task01.task0142;
2
3 /*
4  * Amigo es muy listo
5  */
6
7 public class Solution {
8     public static void main(String[] args) {
9         System.out.print("Amigo " + "" + " es muy listo");
10    }
11 }
12
13
```

Creo que ser programador es genial

Verify

Help

Discuss

Conditions

Class tree

Solution.java

Escribe un programa que muestre: «Creo que ser programador es genial».

**Ejemplo de salida:**

```
Creo que ser programador es genial
```

**Requirements:**

- El programa debe generar texto.
- El texto debe comenzar con «Creo».
- El texto debe terminar con «es genial».
- El texto debe constar de 34 caracteres, incluidos espacios.
- El texto debe constar de una línea.
- El texto mostrado debe cumplir las condiciones de la tarea.

```
1 package es.codegym.task.task01.task0101;
2
3 /*
4  * Creo que ser programador es genial
5  */
6
7 public class Solution {
8     public static void main(String[] args) {
9         System.out.print("Creo que ser programador es genial ");
10    }
11 }
12
```

Output

Creo que ser programador es genial

Conditions

Class tree

Solution.java

Escribe un programa que muestre «Ellie es inteligente» cinco veces, cada una de ellas en una nueva línea.

**Ejemplo de salida:**

```
Ellie es inteligente
Ellie es inteligente
Ellie es inteligente
Ellie es inteligente
Ellie es inteligente
```

**Requirements:**

- El programa debe generar texto.
- El texto debe comenzar con «Ellie».
- El texto debe terminar con «inteligente».
- El texto debe constar de cinco líneas.
- El texto mostrado debe cumplir las condiciones de la tarea.

```
1 package es.codegym.task.task01.task0102;
2
3 /*
4  * Un elogio para la profesora
5  */
6
7 public class Solution {
8     public static void main(String[] args) {
9         String texto = "ellie es inteligente";
10
11         System.out.println(texto);
12         System.out.println(texto);
13         System.out.println(texto);
14         System.out.println(texto);
15         System.out.println(texto);
16    }
17 }
18
```

Output

ellie es inteligente
ellie es inteligente
ellie es inteligente
ellie es inteligente
ellie es inteligente

Mi joven amigo

Verify

Help

Discuss

Conditions

Class tree

Solution.java

Ahora mismo estamos en el 3126. Mi amigo nació hace ocho años. Escribe un programa que muestre el año de nacimiento de mi amigo.

**Requirements:**

- El programa debe generar texto.
- El año mostrado debe tener cuatro dígitos.
- El año mostrado debe comenzar por «31».
- El año mostrado debe cumplir las condiciones de la tarea.

```
1 package es.codegym.task.task01.task0103;
2
3 /*
4  * Mi joven amigo
5  */
6
7 public class Solution {
8     public static void main(String[] args) {
9         System.out.println(3126 - 8);
10    }
11 }
12
```

Output

3118

Conditions

Class tree

Solution.java

Escribe un programa que declare las siguientes variables en el método `main`:  
`String nombre`, `int edad` y `String ciudad`.

**Nota:** «Declarar una variable» es lo mismo que «crear una variable».

**Requirements:**

- Declara una variable de tipo `String` llamada `nombre`.
- Declara una variable `int` llamada `edad`.
- Declara una variable de tipo `String` llamada `ciudad`.
- Debe haber tres variables declaradas.

```
1 package es.codegym.task.task01.task0105;
2
3 /*
4  * Declarar variables
5  */
6
7 public class Solution {
8     public static void main(String[] args) {
9         String nombre;
10        int edad;
11        String ciudad;
12    }
13 }
14
```

ConditionsClass treeSolution.java

Escribe un programa que muestre «**No es un error, es una característica.**»

**Ejemplo de salida:**

No es un error, es una característica.

**Requirements:**

- ✓ El programa debe generar texto.
- ✓ El texto debe comenzar con «No es un error,».
- ✓ El texto debe terminar con un punto.
- ✓ El texto debe constar de 38 caracteres, incluidos espacios y signos de puntuación.
- ✓ El texto mostrado debe cumplir las condiciones de la tarea.

```
1 package es.codegym.task.task01.task0106;
2
3 /*
4  Errores y características
5  */
6
7 public class Solution {
8     public static void main(String[] args) {
9         System.out.print(" No es un error, es una característica.");
10    }
11 }
12
```

Output

No es un error, es una característica.

ConditionsClass treeSolution.java

Quita el comentario de una línea para que el programa muestre los números **12** y **2** (*primero 12 y luego 2*).

**Requirements:**

- ✓ El programa debe mostrar los números 12 y 2.
- ✓ No cambies las líneas que declaran variables.
- ✓ El programa debe tener solo dos variables int.
- ✓ No cambies las líneas responsables de la salida por pantalla.
- ✓ Debes quitar el comentario de una línea y dejar sin modificar las demás.

```
1 package es.codegym.task.task01.task0107;
2
3 /*
4  Sin comentarios
5  */
6
7 public class Solution {
8     public static void main(String[] args) {
9         int x = 2;
10        int y = 12;
11
12        // y = x * y;
13        y = x + y;
14
15        x = y - x;
16        y = y - x;
17
18        System.out.println(x);
19        System.out.println(y);
20    }
21 }
22
```

Output

12
2

Conditions	Class tree	Solution.java
<p>Comenta unas pocas líneas para mostrar</p> <div>2 más 3 es igual a 5</div> <p>en la pantalla.</p> <p><b>Nota:</b> No comentes las líneas con declaraciones de variables.</p> <p><b>Requirements:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>El programa debe mostrar «2 más 3 es igual a 5» en la pantalla.</li><li>No cambies la línea que declara las variables.</li><li>Tienes que comentar al menos una línea.</li><li>No cambies ni añadas comandos responsables de la salida. Puedes comentarlos.</li></ul>		<pre>1 package es.codegym.task.task01.task0108; 2 3 /* 4  2 + 3 = 5 5  */ 6 7 public class Solution { 8     public static void main(String[] args) { 9         int a = 3, b = 2; 10 11         //System.out.print("dos"); 12         System.out.print(b); 13         System.out.print(" más "); 14         //System.out.print(" menos "); 15         System.out.print(a); 16         //System.out.print(" tres "); 17         System.out.print(" es igual a "); 18         //System.out.print(" igual a "); 19         //System.out.print(" cinco"); 20         System.out.print(a + b); 21     } 22 } 23</pre>