

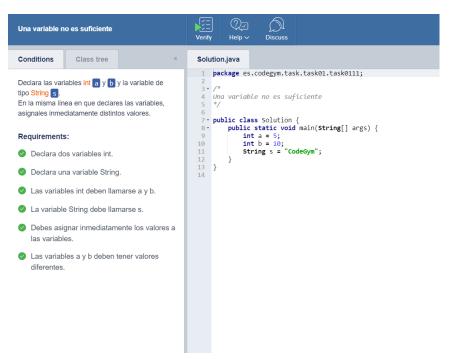
Output

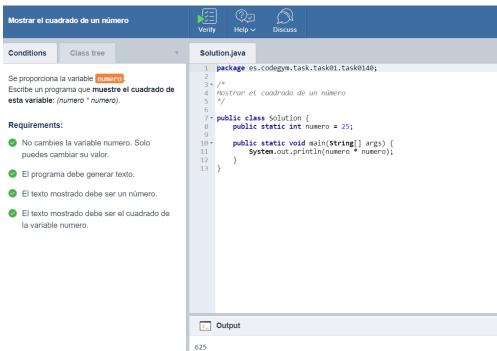
CodeGym

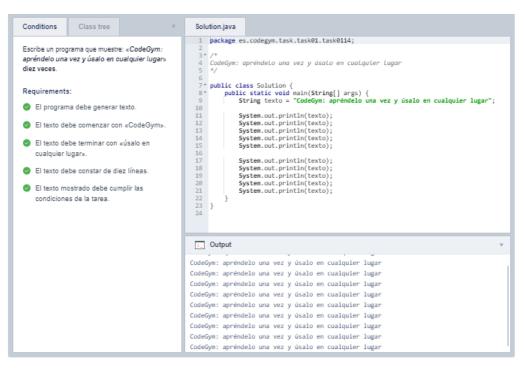
pantalla.

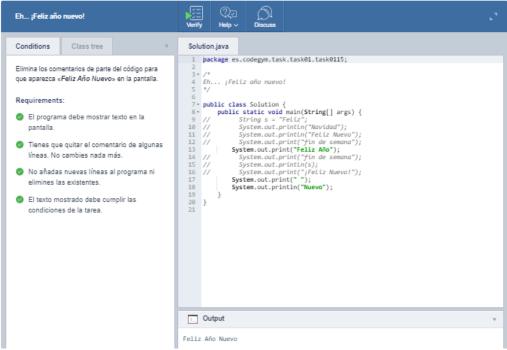
variable

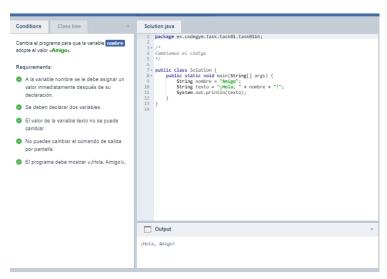
El texto de salida debe ser el valor de la

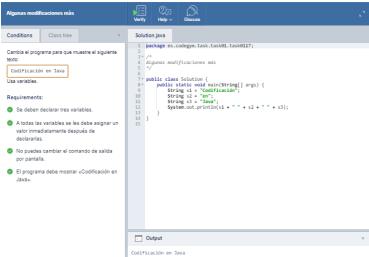


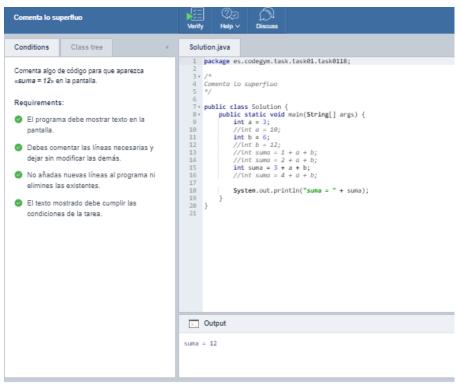


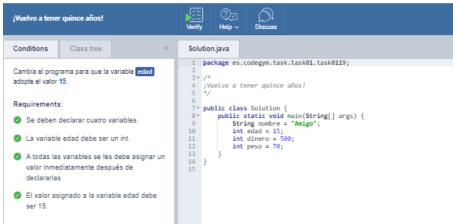


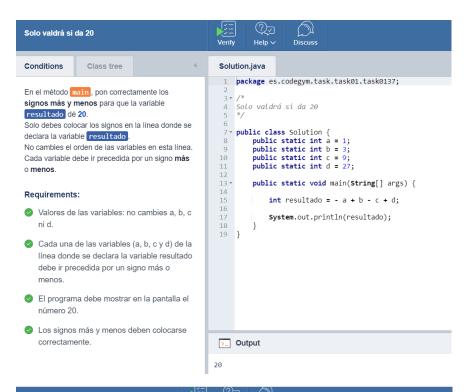


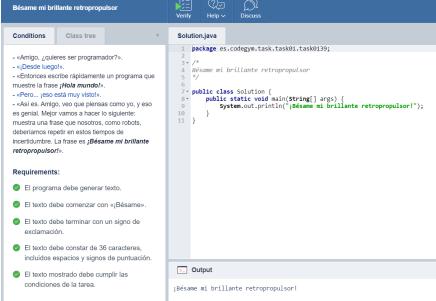


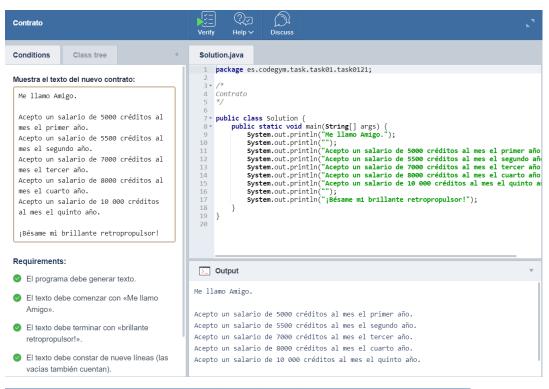


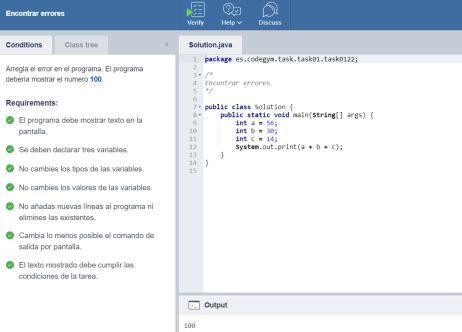


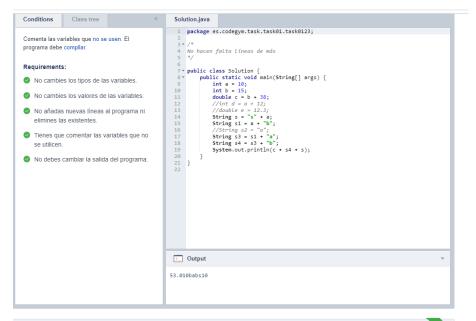














Task T Sintaxis de Java, level 1, lesson 7



Entrada de código

A veces no necesitas pensar, ¡solo tienes que teclearlo! Por paradójico que parezca, en ocasiones tus dedos «recuerdan» mejor que tu mente consciente. Por eso, durante tu formación en el centro secreto CodeGym, encontrarás algunas tareas que requieren que introduzcas código. Al hacerlo, te acostumbrarás a la sintaxis y ganarás un poco de materia oscura. Además, ¡combatirás la pereza!



Task Sintaxis de Java, level 1, lesson 8





Quien haya escrito este programa, obviamente, lo hizo a toda prisa. Bueno, eso no es cierto: este programa se ha escrito con fines educativos y el autor metió adrede variables superfluas al tiempo que dejó sin declarar las necesarias. Vamos a corregírio: Comenta las variables innecesarias y declara las que falten. Solo entonces alcanzará el programa la armonía universal.







Task Sintaxis de Java, level 1, lesson 8





¿No te apetece? Hazlo de todas formas

La pereza aflige incluso a los mejores programadores. Y no solo a los programadores. No obstante, las personas logran convertirse en profesionales enseñándose a sí mismas. Por eso te sugerimos que no seas perezoso. Muestra este eslogan en la pantalla: «Si te apetece, haz la tarea; si no, también». Y para no olvidarlo, imprímelo dieciséis veces.





Task Sintaxis de Java, level 1, lesson 8



Cuadrado de un número

Hay varias formas de obtener el cuadrado de un número. Por ejemplo, hay quienes escriben el número y, luego, dibujan un cuadrado a su alrededor. Se trata de un método que emplean las personas que no han estudiado. Los

