

## Práctica Math

1. Se pide por pantalla el radio de un círculo, se calcula su área. Mostrar el resultado aplicando una función para redondear el valor.

2. Diseñar un código que pide por pantalla cuantos números aleatorios se desean calcular. Se deben generar estos números y mostrar los valores por pantalla

3. Diseñar un programa que pide dos números por pantalla, y se deben generar los números aleatorios entre ellos.

4. (RETO) Diseña la siguiente ecuación:

$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

5. Explica el siguiente código y define un posible enunciado

```
public static void main(String args[]){  
    System.out.println("Se presentan los participantes.  
    A continuación, hará su lanzamiento el jugador 1");  
    double aux1= (Math.random()*6)+0.5;  
    double aux2= (Math.random()*6)+0.5;  
    double intento1= Math.round(aux1);  
    double intento2= Math.round(aux2);  
    int jugador1= (int)intento1;  
    int jugador2= (int)intento2;  
    System.out.println("El jugador 1 ha sacado: "+jugador1+  
        " y el jugador 2 ha sacado "+jugador2);  
    int ganador = Math.max(jugador1, jugador2);  
    System.out.println("Quien sacó "+ganador+" es el ganador");  
}
```