

Tarea Math

Objetivos:

- Uso de objeto Math:
- Estructuras de selección.
- Estructuras de repetición.
- Estructuras de salto.
- Control de excepciones.
- Prueba y depuración.
- Documentación.

1. Programa que tome como dato de entrada un número que corresponde a la longitud del radio una esfera y nos calcula y escribe el volumen de la esfera que se corresponden con dicho radio.

La fórmula para calcular el volumen de la esfera es

$$v = (4/3) * \pi * r^3$$

2. Programa Java que calcule el área de un triángulo en función de las longitudes de sus lados (a, b, c), según la siguiente fórmula:

$$\text{Area} = \text{RaizCuadrada}(p * (p-a) * (p-b) * (p-c))$$

donde $p = (a+b+c)/2$

Para calcular la raíz cuadrada se utiliza el método `Math.sqrt()`