

Ejercitación 3

Programación básica Java

1. Definir el método:
`Integer totalArray(ArrayList<Integer> unArrayList)`, que retorne la suma de todos sus elementos.
2. Definir el método:
`Integer totalParesArray(ArrayList<Integer> unArrayList)`, que retorne la suma de todos sus elementos pares.
3. Definir el método:
`ArrayList<Integer> soloLosParesArray(ArrayList<Integer> unArrayList)`, que retorne un `ArrayList` con todos sus elementos pares.
4. Definir el método:
`ArrayList<Integer> listaDePrimerosCienPositivos()` que retorne un `ArrayList` con los primeros 100 números positivos.
5. Definir el método:
`ArrayList<Integer> listaDeNumerosEntre(Integer minimo, Integer maximo)` que reciba dos enteros y genere un `ArrayList` con los valores dentro de ese intervalo.
6. Definir un método:
`ArrayList<Integer> numerosDeLaQuiniela(Integer cantidad)` que genere una lista de cantidad de números enteros aleatorios.
7. Definir un método:
`ArrayList<Integer> eliminarPares(ArrayList<Integer> unArrayDeNumeros)` que retorne la lista que recibió sin los números pares.

Adicional

8. Definir un método:
`String reverso(String unaCadenaTexto)` que retorne el reverso de una cadena de texto.
9. Definir un método:
`Boolean palíndromo(String unaCadenaTexto)` que retorne `true` si la palabra es palíndromo (capicúa).