

Ejercicios de métodos en Java

Para cada uno de los ejercicios siguientes, crea una clase con un método `main()` y el método o métodos que se piden. Desde el método `main()` se deberán usar estos métodos y comprobar que funcionan bien.

- 1.- Escribe un método que reciba dos parámetros: el nombre de una persona y su edad. Deberá mostrar por pantalla la frase "Hola, *nombre*, no parece que tengas *edad* años".
- 2.- Modifica el programa anterior para que en lugar de escribir nada en pantalla, devuelva el String "Hola, *nombre*, no parece que tengas *edad* años".
- 3.- Escribe un método que pida al usuario su nombre y devuelva la cadena introducida.
- 4.- Desarrolla un método que tome un array de números enteros y lo muestre ordenado.
- 5.- Modifica la actividad anterior para que el método *devuelva* el array ordenado.
- 6.- Crea un método que tome un número decimal y devuelva su cuadrado.
- 7.- Crea un método que tome un número decimal y devuelva su cubo.
- 8.- Crea un método *int max(int x, int y)* que devuelva el mayor de los números x e y. Análogamente, crea el método *int min(int x, int y)*.
- 9.- Crea un método que tome como parámetro un entero representando un año, y devuelva *true* o *false* indicando si es bisiesto o no.
- 10.- Escribe un método que escriba en pantalla el nombre de un mes a partir de su número. En caso de que el número proporcionado no esté entre 1 y 12, deberá terminar inmediatamente.
- 11.- Crea un método que tome un array de Strings, y un String. Devolverá la posición del String dentro del array, ó -1 si no lo encuentra. Utiliza dos instrucciones `return`.

Por ejemplo, teniendo el array siguiente:

```
String[] planetas = {"Mercurio", "Venus", "Tierra", "Marte", "Júpiter", "Saturno", "Urano",  
                    "Neptuno", "Plutón"};
```

- *buscar(planetas, "Tierra")* debería devolver 2 porque el String "Tierra" está en la posición 2 del array.
- *buscar(planetas, "Caronte")* debería devolver -1 porque el String "Caronte" no está en el array.

- 12.- Desarrolla modularmente (usando tres métodos, además de *main()*) un programa que solicite por consola una lista de números enteros, los ordene y los muestre en pantalla.