

Programación

UT2 – TAREA15

(10 puntos) Implementa los siguientes apartados utilizando el código proporcionado en la imagen como las dos primeras instrucciones al inicio de tu programa. El objeto `sc` será el que usarás para leer los datos desde teclado.

```
import java.util.Scanner;  
  
Scanner sc = new Scanner(System.in);
```

1. (1 punto) Lectura de un número entero

Pide al usuario que introduzca un número entero y muestra el número introducido.

```
Escribe tu respuesta aquí ...  
System.out.print("Introduce un número entero: ");  
int numero = sc.nextInt();  
System.out.println("Has introducido: " + numero);
```

2. (1 punto) Lectura de un número decimal

Pide al usuario que introduzca un número decimal (float) y muestra el número con dos decimales.

```
Escribe tu respuesta aquí ...  
System.out.print("Introduce un número decimal: ");  
float decimal = sc.nextFloat();  
System.out.printf("Has introducido: %.2f%n", decimal);
```

3. (1 punto) Lectura de una palabra

Pide al usuario que introduzca una palabra y muestra la palabra en mayúsculas.

```
Escribe tu respuesta aquí ...  
System.out.print("Introduce una palabra: ");  
String palabra = sc.nextLine();  
System.out.println("Palabra en mayúsculas: " + palabra.toUpperCase());
```

4. (1 punto) Lectura de una línea completa

Pide al usuario que introduzca una frase y muestra la frase en minúsculas.

```
Escribe tu respuesta aquí ...
sc.nextLine(); // Limpiar el buffer
System.out.print("Introduce una frase: ");
String frase = sc.nextLine();
System.out.println("Frase en minúsculas: " + frase.toLowerCase());
```

5. (1 punto) Lectura y suma de dos número enteros

Pide al usuario que introduzca dos números enteros y muestra la suma de ambos.

```
Escribe tu respuesta aquí ...
System.out.print("Introduce dos números enteros: ");
int num1 = sc.nextInt();
int num2 = sc.nextInt();
System.out.println("La suma es: " + (num1 + num2));
```

6. (1 punto) Muestra un número con formato

Dado el número **double pi = 3.141592653589793;**, muestra el número con 3 decimales.

```
Escribe tu respuesta aquí ...
double pi = 3.141592653589793;
System.out.printf("Valor de pi con 3 decimales: %.3f%n", pi);
```

7. (1 punto) Lectura de un carácter

Pide al usuario que introduzca un carácter y muestra el carácter anterior y el siguiente en el código ASCII.

```
Escribe tu respuesta aquí ...
System.out.print("Introduce un carácter: ");
char caracter = sc.next().charAt(0);
System.out.println("Anterior: " + (char)(caracter - 1)
+ ", Siguiente: " + (char)(caracter + 1));
```

8. (1 punto) Concatenación de cadenas

Pide al usuario que introduzca su nombre y su apellido. Luego, muestra un mensaje de bienvenida que incluya su nombre completo.

Escribe tu respuesta aquí ...

```
System.out.print("Introduce tu nombre: ");
String nombre = sc.next();
System.out.print("Introduce tu apellido: ");
String apellido = sc.next();
System.out.println("Bienvenido, " + nombre + " " + apellido + "!");
```

9. (1 punto) Lectura de un booleano

Pide al usuario que introduzca "true" o "false" y muestra el valor contrario.

Escribe tu respuesta aquí ...

```
System.out.print("Introduce true o false: ");
boolean boolValue = sc.nextBoolean();
System.out.println("Valor contrario: " + !boolValue);
```

10. (1 punto) Muestra una lista numerada

Pide al usuario que introduzca 3 palabras. Muestra las palabras en una lista numerada.

Escribe tu respuesta aquí ...

```
System.out.println("Introduce 3 palabras:");
String palabra1 = sc.next();
String palabra2 = sc.next();
String palabra3 = sc.next();
System.out.println("1. " + palabra1);
System.out.println("2. " + palabra2);
System.out.println("3. " + palabra3);
```