

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.

```
System.out.print("Introduce un numero entero: ");  
  
int numero = sc.nextInt();  
  
System.out.println("El numero introducido es: " + numero);  
  
sc.close();
```

2. (1 punto) Lectura de un número decimal

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

```
System.out.print("Introduce un numero decimal Float: ");  
  
float numero = sc.nextFloat();  
  
System.out.println("El numero introducido con dos decimales es:  
" + numero);  
  
sc.close();
```

3. (1 punto) Lectura de una palabra

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

```
System.out.print("Introduce una palabra: ");  
  
String palabra = sc.next();
```

```
System.out.println("la palabra introducida es: " +  
palabra.toUpperCase());  
sc.close();
```

4. (1 punto) Lectura de una línea completa

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

```
System.out.print("Introduce una frase: ");  
  
String frase = sc.nextLine();  
  
System.out.println("la frase introducida es: " +  
frase.toLowerCase());  
  
sc.close();
```

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

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

```
System.out.print("Introduce el primer numero entero: ");  
  
int numero1 = sc.nextInt();  
  
  
System.out.print("Introduce el segundo numero entero: ");  
int numero2 = sc.nextInt();  
  
  
int resultado = numero1 + numero2;  
  
System.out.println("la suma de los numeros es: " + resultado);  
sc.close();
```

6. (1 punto) Muestra un número con formato

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

```
double pi = 3.141592653589793;  
  
System.out.printf("Número con 3 decimales: %.3f\n", pi);  
sc.close();
```

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.

```
System.out.printf("Introduce un carácter: ");

char carácter = sc.nextLine().charAt(0);
char anterior = (char) (carácter -1);
char siguiente = (char) (carácter +1);

System.out.println("Carácter introducido: " + carácter);
System.out.println("Carácter anterior en ASCII: " + anterior);
System.out.println("Carácter siguiente en ASCII: " + siguiente);

sc.close();
```

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.

```
System.out.printf("Introduce tu nombre: ");
String nombre = sc.nextLine();
System.out.printf("Introduce tu apellido ");
String apellido = sc.nextLine();
System.out.printf("Bienvenido: " + nombre +" "+ apellido);
sc.close();
```

9. (1 punto) Lectura de un booleano

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

```
System.out.printf("Introduce true o false: ");
boolean trueofalse = sc.nextBoolean();

System.out.printf("La respuesta contraria es: " + !trueofalse);
sc.close();
```

10.(1 punto) Muestra una lista numerada

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

```
System.out.print("Introduce la primera palabra: ");
String palabra1 = sc.nextLine();

System.out.print("Introduce la segunda palabra: ");
String palabra2 = sc.nextLine();

System.out.print("Introduce la tercera palabra: ");
String palabra3 = sc.nextLine();

System.out.println("\nLista de palabras:");
System.out.println("1. " + palabra1);
System.out.println("2. " + palabra2);
System.out.println("3. " + palabra3);

sc.close();
```