

Práctica 1 – Métodos Numéricos

- La práctica está orientada a ser un diagnóstico en cuanto a las habilidades de programación en lenguaje Java. De ser posible utilice técnicas orientadas a objeto. El programa debe ser desarrollado en Eclipse. Las entradas y salidas pueden ser en a través de consola (texto) o a través de ventanas (frames).
- La entrega puede ser a través de un carpeta comprimida en formato ZIP o a través de un vínculo a un repositorio de GitHub o GitLab.
- Un documento describiendo el programa y con capturas de pantalla (máximo de 4) se recomienda en la entrega. Favor de no incluir código.
- Se evaluará la presente práctica como **entregado** y **no entregado**. Si el programa fue entregado pero presenta errores de compilación, ejecución o resultados se considerará como **no entregado**.
- Entrega: Jueves 18 de agosto, 2022

Desarrollar uno de los siguientes problemas:

1. Dado 4 letras o números, realizar las permutaciones entre ellas.
2. Se desea simular una estación de peajes de vehículos. Cada vehículo tiene una tarifa: vehículos livianos B/. 2.30, buses B/. 5.30, camiones livianos B/. 3.35, camiones pesados B/. 7.00. Al finalizar el programa debe mostrar la cantidad de vehículos y la cantidad por tipo de vehículo y total.
3. Determinar el área de las siguientes figuras geométricas:
 - a) Circulo
 - b) Triángulo
 - c) Cuadrado

En el caso del triángulo, deberá indicar el tipo de triángulo: Equilátero, Isósceles, Escaleno.