

Ejercicio 1

Parte del Código	Explicación
<code>import java.util.Scanner;</code>	Importa la clase Scanner para permitir la lectura de entrada del usuario.
<code>public class ejercicio1 {</code>	Declara la clase principal del programa.
<code>public static void main(String[] args) {</code>	Método principal, punto de entrada de la aplicación Java.
<code>int Numero;</code>	Declara una variable de tipo entero para almacenar el número.
<code>Scanner input = new Scanner(System.in);</code>	Crea un objeto Scanner para leer la entrada del teclado.
<code>System.out.print("Ingresa un número: ");</code>	Muestra un mensaje pidiendo al usuario que ingrese un número.
<code>Numero = input.nextInt();</code>	Lee el número entero ingresado y lo almacena en la variable Numero.
<code>if(Numero > 0){</code>	Verifica si el número es mayor que cero.
<code>System.out.println("El numero es mayor!");</code>	Muestra mensaje si el número es positivo (mayor que cero).
<code>else {</code>	Condición que se ejecuta si el número no es mayor que cero.
<code>System.out.println("el numero es menor");</code>	Muestra mensaje si el número es negativo o cero.
<code>}</code>	Cierra el bloque else.
<code>}</code>	Cierra el método main.
<code>}</code>	Cierra la clase ejercicio1.

Ejercicio 2

Parte del Código	Explicación
<code>import java.util.Scanner;</code>	Importa la clase Scanner para permitir la lectura de entrada del usuario.
<code>public class ejercicio2 {</code>	Declara la clase principal del programa.
<code>public static void main(String[] args) {</code>	Método principal, punto de entrada de la aplicación Java.
<code>int edad;</code>	Declara una variable de tipo entero llamada "edad".
<code>Scanner input = new Scanner(System.in);</code>	Crea un objeto Scanner para leer la entrada del teclado.
<code>System.out.print("Ingresa un edad: ");</code>	Muestra un mensaje pidiendo al usuario que ingrese una edad.
<code>edad = input.nextInt();</code>	Lee el número entero ingresado y lo almacena en la variable "edad".
<code>if(edad >= 18){</code>	Verifica si la edad es mayor o igual a 18 años.
<code>System.out.println("Usted es mayor!");</code>	Muestra mensaje indicando que es mayor de edad.
<code>else {</code>	Bloque que se ejecuta si la condición no se cumple.
<code>System.out.println("Usted es menor");</code>	Muestra mensaje indicando que es menor de edad.
<code>}</code>	Cierra el bloque else.
<code>}</code>	Cierra el método main.
<code>}</code>	Cierra la clase ejercicio2.

Ejercicio 3

Parte del Código	Explicación
<code>import java.util.Scanner;</code>	Importa la clase Scanner para permitir la lectura de entrada del usuario.
<code>public class ejercicio3 {</code>	Declara la clase principal del programa.
<code>public static void main(String[] args) {</code>	Método principal, punto de entrada de la aplicación Java.
<code>int Numero1;</code>	Declara una variable de tipo entero para almacenar el primer número.
<code>Scanner input1 = new Scanner(System.in);</code>	Crea un objeto Scanner para leer la entrada del teclado.
<code>System.out.print("Ingresa el primer número: ");</code>	Muestra un mensaje pidiendo al usuario que ingrese el primer número.
<code>Numero1 = input1.nextInt();</code>	Lee el número entero ingresado y lo almacena en la variable Numero1.
<code>int Numero2;</code>	Declara una variable de tipo entero para almacenar el segundo número.
<code>Scanner input2 = new Scanner(System.in);</code>	Crea un segundo objeto Scanner
<code>System.out.print("Ingresa el segundo número: ");</code>	Muestra un mensaje pidiendo al usuario que ingrese el segundo número.
<code>Numero2 = input2.nextInt();</code>	Lee el número entero ingresado y lo almacena en la variable Numero2.
<code>if(Numero1 > Numero2){</code>	Compara si el primer número es mayor que el segundo.
<code>System.out.println("El numero 1 es mayor!");</code>	Muestra mensaje indicando que el primer número es mayor.
<code>else if(Numero1 == Numero2) {</code>	Verifica si ambos números son iguales.
<code>System.out.println("Los numeros son iguales");</code>	Muestra mensaje indicando que los números son iguales.
<code>else{</code>	Condición que se ejecuta si ninguna de las anteriores se cumple.
<code>System.out.println("el numero 2 es menor");</code>	Indica que el segundo número es mayor
<code>}</code>	Cierra el bloque else.
<code>}</code>	Cierra el método main.
<code>}</code>	Cierra la clase ejercicio3.

Ejercicio 4

Parte del Código	Explicación
<code>import java.util.Scanner;</code>	Importa la clase Scanner para permitir la lectura de entrada del usuario.
<code>public class ejercicio4 {</code>	Declara la clase principal del programa.
<code>public static void main(String[] args) {</code>	Método principal, punto de entrada de la aplicación Java.
<code>int calificacion;</code>	Declara una variable de tipo entero para almacenar la calificación.
<code>Scanner input = new Scanner(System.in);</code>	Crea un objeto Scanner para leer la entrada del teclado.
<code>System.out.print("Ingresa un calificacion:");</code>	Muestra un mensaje pidiendo al usuario que ingrese una calificación.
<code>calificacion = input.nextInt();</code>	Lee el número entero ingresado y lo almacena en la variable calificacion.
<code>if(calificacion > 100){</code>	Verifica si la calificación es mayor a 100 (inválida).
<code>System.out.println("calificacion invalida!");</code>	Muestra mensaje indicando que la calificación es inválida.
<code>else if(calificacion >= 60) {</code>	Verifica si la calificación es 60 o más (aprobatoria).
<code>System.out.println("Usted paso");</code>	Muestra mensaje indicando que el usuario aprobó.
<code>else {</code>	Condición que se ejecuta si la calificación es menor a 60.
<code>System.out.println("Usted no paso");</code>	Muestra mensaje indicando que el usuario no aprobó.
<code>}</code>	Cierra el bloque else.
<code>}</code>	Cierra el método main.
<code>}</code>	Cierra la clase ejercicio4.

Ejercicio 5

Parte del Código	Explicación
<code>import java.util.Scanner;</code>	Importa la clase Scanner para permitir la lectura de entrada del usuario.
<code>public class ejercicio5 {</code>	Declara la clase principal del programa.
<code>public static void main(String[] args) {</code>	Método principal, punto de entrada de la aplicación Java.
<code>int Numero;</code>	Declara una variable de tipo entero para almacenar el número.
<code>Scanner input = new Scanner(System.in);</code>	Crea un objeto Scanner para leer la entrada del teclado.
<code>System.out.print("Ingresa un número: ");</code>	Muestra un mensaje pidiendo al usuario que ingrese un número.
<code>Numero = input.nextInt();</code>	Lee el número entero ingresado y lo almacena en la variable Numero.
<code>if(Numero % 2 == 0){</code>	Verifica si el número es divisible entre 2 (par).
<code>System.out.println("El numero es par!");</code>	Muestra mensaje si el número es par.
<code>else {</code>	Condición que se ejecuta si el número no es par.
<code>System.out.println("el numero es impar");</code>	Imprime si el numero es impar
<code>}</code>	Cierra el bloque else.
<code>}</code>	Cierra el método main.
<code>}</code>	Cierra la clase ejercicio5.