

# 0485.- Programación.

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [Programación](#) / [U2 - Programación estructurada. Entorno de desarrollo. Programar en Java](#)  
/ [U2: Tarea 7 - Varios](#)

## U2: Tarea 7 - Varios

- Actividad 7.1** - Realiza un programa que dadas dos variables a y b, intercambie los valores de a y b.
- Actividad 7.2** - Tenemos las variables enteras "edad", "nivel\_de\_estudios", e "ingresos". Necesitamos almacenar en la variable booleana "jasp" el valor:
- verdadero. Si la edad es menor o igual a 28, el nivel de estudios es mayor que 3, y los ingresos superan los 28000 (euros).
  - falso. En caso contrario.
- escribe el código necesario para inicializar "jasp" en una línea.
- Actividad 7.3** - Realiza un programa que genere una letra minúscula de forma aleatoria. Investiga el uso de la función Math.random(). Investiga también sobre el sistema de codificación ASCII y ten en cuenta que las letras minúsculas se corresponden con los números del 97 al 122.

## Estado de la entrega

Estado de la entrega	No entregado
Estado de la calificación	Sin calificar
Última modificación	-
Comentarios de la entrega	<a href="#">Comentarios (0)</a>

Agregar entrega

Todavía no has realizado una entrega

[◀ U2: Tarea 6 - Switch y Operador Condicional](#)

[U2: Tarea 8 - Bucles ▶](#)