

## 0485.- Programación.

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [Programación](#) / [U2 - Programación estructurada. Entorno de desarrollo. Programar en Java](#)  
/ [U2 - Entregable \(Condicionales/Bucles/Cadenas\) 2021](#)

### U2 - Entregable (Condicionales/Bucles/Cadenas)\_2021

#### Ejercicio 1 (Ej1.java).

Escribe un programa que pinte por pantalla un par de calcetines, de los que se ponen al lado del árbol de Navidad para que Papá Noel deje sus regalos.

El usuario debe introducir la altura. Suponemos que el usuario introduce una altura mayor o igual a 4. Observa que la talla de los calcetines y la distancia que hay entre ellos (dos espacios) no cambia, lo único que varía es la altura.

Ejemplo 1:

Introduzca la altura de los calcetines: 6

```
***  ***
***  ***
***  ***
***  ***
***** *****
***** *****
```

Ejemplo 2:

Introduzca la altura de los calcetines: 4

```
***  ***
***  ***
***** *****
***** *****
```

#### Ejercicio 2 (Ej2.java):

Realizar un programa que dado un número que se solicita la usuario por consola eliminará de ese número de ese número todos los 0 y todos los 8 indicando adicionalmente cuántos números ha eliminado. Deberá solicitar el número mientras que el número introducido no sea positivo.

Ejemplo 1:

Introduzca un número entero positivo: 34084091  
Número resultado: 34491  
Dígitos eliminados: 3

Ejemplo 2:

Introduzca un número entero positivo: 84123  
Número resultado: 4123  
Dígitos eliminados: 1

**NOTA: NO SE PUEDEN UTILIZAR [FUNCIONES](#) DE [CADENAS](#)**

#### Ejercicio 3 (Ej3.java):

Ahora que se acerca la notaría de Navidad queremos saber si un número va a proporcionar suerte a un usuario. Solicitaremos a un usuario cuáles son sus 3 números favoritos y para calcular si un número le va a dar suerte dicho número tendrá más ocurrencias de esos números que de los demás.

Ejemplo 1:

Introduzca sus números favoritos 1:

5

7

Introduzca el número de la lotería: 74123

Ese número no le va a dar suerte

Ejemplo 2:

Introduzca sus números favoritos 1:

3

5

7

Introduzca el número de la lotería: 55173

Ese número le va a dar suerte.

#### Ejercicio 4 (Ej4.java):

Escribir un programa que incremente la hora de un reloj tantos segundos como le solicitemos mostrando cada vez la hora nueva. Se solicitará al usuario por teclado las horas, los minutos y los segundos y el número de segundos que se quiere aumentar la hora.

Supondremos que el usuario siempre introduce valores correctos.

Ejemplo 1:

Introduzca horas: 13

Introduzca minutos: 59

Introduzca segundos: 51

Introduzca segundos a incrementar: 10

Aumentando la hora...

13:59:52

13:59:53

13:59:54

13:59:55

13:59:56

13:59:57

13:59:58

13:59:59

14:00:00

14:00:01

#### **Instrucciones para la Entrega**

Entregar un **archivo comprimido (zip o rar)** que contenga cada uno de los [ficheros](#) correspondientes a los ejercicios.

EL fichero comprimido se llamará **Apellido1\_Apellido2\_U2\_T1.zip** (o rar)

Evita ñ y acentos en el nombre.

**Deberan subirse a [gitHub](#) los [ficheros](#) en la carpeta correspondiente (U2\_Examen) que se encontrará dentro de la carpeta U2**

#### **NOTA:**

Para cada uno de los ejercicios se bajará un 20% del mismo por cada error sintáctico corregido por el profesor para que el ejercicio pudiera funcionar correctamente. Se tendrá también en cuenta la eficiencia de los algoritmos.

Estado de la entrega