

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	Comentarios (0)

Agregar entrega

Todavía no has realizado una entrega

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

[U2: Tarea 8 - Bucles ▶](#)