

# GUÍA DE EJERCICIOS

Generics:

Crear una clase genérica que permita almacenar y recuperar objetos de cualquier tipo.

For each:

Escribir un programa que utilice un bucle for each para imprimir todos los elementos de un array de enteros.

For:

Escribir un programa que utilice un bucle for para imprimir los números pares entre 1 y 10.

If-else:

Escribir un programa que solicite al usuario un número entero y determine si es par o impar utilizando una estructura if-else.

ArrayList:

Crear un programa que utilice un ArrayList para almacenar una lista de nombres y luego imprima todos los nombres en la lista.

LinkedList:

Crear un programa que recorra una lista doblemente enlazada y elimine los elementos repetidos.

HashMap:

Crear un programa que utilice un HashMap para almacenar una lista de productos y sus precios. Permitir al usuario buscar un producto por su nombre y mostrar su precio.

Encapsulamiento:

Crear una clase que modele una cuenta bancaria y utilizar el encapsulamiento para ocultar los detalles de implementación. Incluir métodos para depositar, retirar y consultar el saldo de la cuenta.