

Realiza estos ejercicios en los que pasamos valores desde la línea de llamada del programa.

1. Al llamar al programa debes pasar tu nombre. El programa debe saludarte escribiendo tu nombre.
2. Le pasamos dos valores numéricos y debe ordenarlos de mayor a menor.
3. Le pasas n valores numéricos y debe ordenarlos de menor a mayor.
4. Le vas a pasar una serie de números enteros. El programa debe devolver la suma de todos ellos y la media aritmética.
5. Le vamos a pasar dos cadenas de caracteres si se corresponden con el nombre de usuario y contraseña que tenemos almacenado en el programa principal nos dará la bienvenida.
6. Introduce un número y una base del sistema de numeración (la base puede ser entre 2 y 9). El número introducido se encuentra en decimal y queremos convertir dicho número a la base indicada.
7. Se introduce dos números enteros el primero indica la base de un número y el segundo el exponente del número. Calcular el resultado de elevar ese número al exponente indicado.

REALIZA LOS SIGUIENTES EJERCICIOS EMPLEANDO **TRY -- CATCH**:

1. Captura cinco valores numéricos por teclado y en alguno de ellos introduce una letra. Debes indicar tú el mensaje de error que dé y controla el error no genérico.
2. Sobrepasa la longitud de un array y que no rompa el programa por error. Tú le debes dar una finalización correcta al programa.
3. Realiza una operación aritmética en la que tienes que dividir un valor entre algo y el divisor es un cero. Comprueba el error que te da y soluciónalo para que termine el programa indicando el fallo producido.
4. Realiza un programa en el que try y catch se encuentra en el main pero el error de la captura de datos se encuentra en un método. Queremos ver que el error se deriva al main.
5. Repite el ejercicio 1 pero que al terminar el programa nos indique cuantos valores han sido capturados correctamente.

6. Escribe un programa que pida 10 números con parte decimal. Si se insertan letras pedirá un nuevo número. Visualizar el número más alto introducido Cada vez que se produzca el error `IOException`, ver el mensaje correspondiente. Además, debemos indicar cuantas veces se ha producido el error.