

1. Pide el nombre, después pide el apellido y al final saluda en una sola línea. (BufferedReader y Scanner)
2. Pedir dos números y decir si son iguales o distintos. (BufferedReader y Scanner)
3. Pedir el lado de un cuadrado (int), comprobar que es mayor que 0, calcular el área y mostrar el resultado. Si el lado es menor que cero mostrar un mensaje de error y volverlo a pedir. Al final del programa decir “adiós”. (BufferedReader y Scanner)
4. Dadas dos variables numéricas A y B, que el usuario debe teclear, se pide realizar un algoritmo que intercambie los valores de ambas variables y muestre cuánto valen al final las dos variables. (BufferedReader y Scanner)
5. Utilizando la clase BufferedReader, crea un programa que pida el nombre por teclado y luego lo muestre por pantalla. Haz una variante usando la clase Scanner. Hay que controlar las posibles excepciones dentro del método main.
6. Utilizando la clase BufferedReader, crea un programa que pida la base y la altura de un rectángulo y muestre por pantalla el área del mismo. Haz una variante usando la clase Scanner. Hay que controlar las posibles excepciones dentro del método main.
7. Dado el siguiente código:

```
public class Ejer {  
    public static void main(String[] args){  
        double a = 1.25063,c = 1.22;  
        int b = 20;  
    }  
}
```

Utilizando la función printf, añade las sentencias necesarias para mostrar el valor de las variables con los siguientes formatos (Repasar el documento “Java printf.pdf” del tema 3:

- a. Valor de a con solo tres decimales.
- b. Valor de b.
- c. Valor de b con signo.
- d. Valor de a con dos decimales y valor de b como entero.
- e. Muestra lo mismo que en el apartado anterior utilizando los elementos “posición de dato”.
- f. Muestra el valor de a y su cuadrado, ambos con dos decimales.
- g. Muestra el valor de a ocupando un ancho de campo de 9.
- h. Muestra el valor de a ocupando un ancho de campo de 9 caracteres pero completando el ancho con ceros.
- i. Muestra el valor de c en un ancho de campo de 10 caracteres y con dos decimales.
- j. Pide tu nombre por teclado y muéstralo por pantalla.