Resolución Guía de Ejercicios: Variables, tipos de datos y operadores

// Resolución de Ejercicios Prácticos

## Resoluciones

En el siguiente documento, se encuentran las resoluciones de la guía de ejercicios de variables, tipos de datos y operadores en Java.

## Consigna Ejercicio Nº 1

Un estudiante de programación intentó realizar declaraciones de variables con sus respectivos tipos en Java pero tuvo varias dudas mientras lo hacía. A partir de esto, nos brindó su código y pidió la ayuda de un desarrollador experimentado que pudiera darle una mano. ¿Podrías copiar su código en algún IDE y verificar si es necesario realizar correcciones?

| **{}** | String apellido = Gomez;  int edad = "35";  boolean = "false";  String sueldo = 45857.90  double nombre = "Julián"; | |
| --- | --- | --- |

## 

## Resolución - Ejercicio Nº 1

En el ejercicio existen diversos errores en los tipos de datos, declaraciones y asignaciones de valores. A continuación te dejamos cuáles serían las correcciones a realizar.

Recuerda revisar siempre los tipos de datos que vas a utilizar y la sintaxis adecuada para la asignación.

**IMPORTANTE**: Nunca olvides el “**;**” al final de cada línea.

| **{}** | String apellido = “Gomez”; //Se agregan comillas  int edad = 35; //Los enteros no llevan comillas  boolean casado = false; //Se agrega variable y se quitan comillas al valor false  double sueldo = 45857.90; //Se cambia tipo de dato a double  String nombre = "Julián"; //Se cambia tipo de dato a String | |
| --- | --- | --- |

## Consigna Ejercicio Nº 2

Un profesor de programación está corrigiendo los exámenes de sus estudiantes de la materia Programación I para poder brindarles las correspondientes devoluciones. Uno de los puntos del examen consistía en proponer nombres de variables, pero uno de los alumnos propuso nombres bastante peculiares. ¿Podrías ayudar al profesor a detectar cuáles de estos nombres que utilizó el alumno no son correctos?

| **{}** | String 1nombre;  int edad;  double $ueldo;  String @pellido;  String direccion;  boolean licencia\_de\_conducir;  double estatura de la persona;  int cantidad-de-hijos; | |
| --- | --- | --- |

## Resolución - Ejercicio Nº 2

Recuerda que existen diferentes reglas que comparten la mayoría de los lenguajes fuertemente tipados.

| **{}** | String nombre; //Las variables no pueden comenzar con números  int edad;  double sueldo; //Las variables no pueden contener símbolos especiales  String apellido; //Las variables deben iniciar con una letra o guión bajo, además de no poder contener símbolos especiales  String direccion;  boolean licenciaDeConducir; //En Java por convención se recomienda la notación Camel Case para declarar las variables  double estatura; //No se permite dejar un espacio en blanco a lo largo de la variable  int cantidadDeHijos; //No se pueden utilizar guiones altos en la declaración | |
| --- | --- | --- |

## Consigna Ejercicio Nº 3

Un Community Manager desea llevar a cabo una campaña publicitaria para uno de sus clientes en Instagram. Para ello, necesita una aplicación que sea capaz de calcular el costo total de la campaña a partir de la otorgación de la cantidad de días que dura la misma.

El precio por día de campaña es de $2 dólares fijos. Realizar un programa que a partir del ingreso de la cantidad de días, devuelva por pantalla el monto total.

Por ejemplo:

* 5 días de campaña → $2 \* 5 = $10
* 8 días de campaña → $2 \* 8 = $16

## Resolución - Ejercicio Nº 3

| **{}** | int dias;  double precio = 2;  double total;  //Se ingresa por teclado la cantidad de días de la campaña publicitaria para realizar el cálculo  System.*out*.println("Por favor, ingrese la cantidad de días para calcular el costo de la campaña");  Scanner teclado = new Scanner(System.*in*);  dias = teclado.nextInt();  //Se realiza el cálculo del precio total de la campaña publicitaria  total = precio \* días;  //Se muestra por pantalla el resultado  System.*out*.println("El costo total de la campaña es: " + total); | |
| --- | --- | --- |

*//También podés encontrar adjunto el proyecto de la resolución*

## Consigna Ejercicio Nº 4

Un habitante de un pequeño pueblo se enteró por los medios de comunicación que es el ganador de la lotería de su país. El premio total es de $23.563.899, sin embargo, a este monto se debe aplicar una serie de impuestos para poder otorgar el premio final. Entre estos descuentos por impuestos se encuentran:

* Impuesto 1 → 2,45% sobre el valor total
* Impuesto 2 → 15% sobre el valor total
* Impuesto 3 → 3% sobre el valor total

Realizar un programa que le permita a cualquier ciudadano la posibilidad de ingresar el monto en bruto del premio y calcular a partir de él, el monto total que le corresponde como premio según los descuentos. Tener en cuenta que todos los porcentajes de descuento se calculan SOBRE EL VALOR TOTAL.

## Resolución - Ejercicio Nº 4

| **{}** | //Declaración de variables  double premioBruto, premioNeto;  double impuesto1 = 0.0245, impuesto2 = 0.15, impuesto3 = 0.03;  //Se ingresa por teclado el monto del premio en bruto a calcular  System.*out*.println("Ingrese el monto el bruto del premio para calcular el total con los descuentos de impuestos");  Scanner teclado = new Scanner(System.*in*);  premioBruto = teclado.nextDouble();  //Se realizan los cálculos correspondientes  impuesto1=premioBruto\*impuesto1;  impuesto2=premioBruto\*impuesto2;  impuesto3=premioBruto\*impuesto3;  premioNeto = premioBruto-impuesto1-impuesto2-impuesto3;  //Se muestra por pantalla del resultado  System.*out*.println("El premio neto, con los impuestos aplicados es: " + premioNeto); | |
| --- | --- | --- |

*//También podés encontrar adjunto el proyecto de la resolución*