

TEMA 3. ESTRUCTURAS DE CONTROL Y FUNCIONES. PRÁCTICA 3

Realizar los siguientes ejercicios utilizando el lenguaje Java y el editor Geany.

Entregar en la tarea correspondiente del curso del Aula Virtual un fichero .ZIP con todos aquellos ficheros de respuesta a los ejercicios propuestos.

Formato de entrega: T03p03.zip (T03p03e01.java,...).

01.- Pedir tres números y decir cual es el mayor de los tres.

Ejemplo Salida por Pantalla:

*Introduce un numero: 1
Introduce otro numero: 2
Introduce otro numero: 3
3 es el mayor.*

02.- Pedir un número entre 0 y 9.999 y decir cuántas cifras tiene.

Ejemplo Salida por Pantalla:

*Introduzca un numero entre 0 y 9.999: 1234
tiene 4 cifras*

03.- Pedir una nota numérica entera entre 0 y 10, y mostrar dicha nota de la forma: “cero”, “uno”, “dos”, “tres”,... Utilizar estructura de control *switch*.

Ejemplo Salida por Pantalla:

*Introduzca una nota numerica entre 0 y 10: 5
CINCO*

04.- Pedir números hasta que se teclee uno negativo y mostrar cuántos números se han introducido sin tener en cuenta el último.

Ejemplo Salida por Pantalla:

*Introduzca un numero: 1
Introduzca otro numero: 2
Introduzca otro numero: 3
Introduzca otro numero: -1
Se han introducido: 3 numeros.*

05.- Realizar un juego para adivinar un número. Para ello pedir un número N, y luego ir pidiendo números indicando “mayor” o “menor” según sea mayor o menor con respecto a N. El proceso termina cuando el usuario acierta.

Ejemplo Salida por Pantalla:

Introduce N (numero a acertar): 5

Introduce un numero: 1

fallaste, es mayor!!

Introduce otro numero: 9

fallaste, es menor!!

Introduce otro numero: 3

fallaste, es mayor!!

Introduce otro numero: 5

enhorabuena, acertaste!!

06.- Pedir 5 números y escribir la suma total y la media aritmética.

Ejemplo Salida por Pantalla:

Introduzca un numero: 1

Introduzca un numero: 2

Introduzca un numero: 3

Introduzca un numero: 4

Introduzca un numero: 4

La suma total es: 14

La media aritmetica de: 2,80

07.- Pide un número (que debe estar entre 1 y 10) y mostrar la tabla de multiplicar de dicho número.

Ejemplo Salida por Pantalla:

Introduce numero (de 1 a 10): 0

Introduce numero (de 1 a 10): 5

Tabla del 5

5 x 1 = 5

5 x 2 = 10

5 x 3 = 15

5 x 4 = 20

5 x 5 = 25

5 x 6 = 30

5 x 7 = 35

5 x 8 = 40

5 x 9 = 45

5 x 10 = 50

08.- Realizar un programa que nos pida un número N y nos diga cuántos números hay entre 1 y N que son primos.

Ejemplo Salida por Pantalla:

*Introduce numero: 20
1 es primo
2 es primo
3 es primo
5 es primo
7 es primo
11 es primo
13 es primo
17 es primo
19 es primo
En el rango 1..20, hay 9 numeros primos*

09.- Pedir un número entre 1000 y 9999 y mostrarlo con las cifras al revés (con 4 dígitos).

Ejemplo Salida por Pantalla:

*Introduzca un numero entre 1000 y 9999: 1234
4321*

10.- Pedir dos números y decir si uno es múltiplo del otro.

Ejemplo Salida por Pantalla:

*Introduce un numero: 27
Introduce otro numero: 3
Son multiplos.*