

TEMA 2. ELEMENTOS BÁSICOS DE UN PROGRAMA. PRÁCTICA 2

Realizar los siguientes ejercicios utilizando el Lenguaje de Programación Java, el Editor Notepad++ y compilando “manualmente” desde el Intérprete de Comandos de Windows.

Entregar en la tarea correspondiente del curso de Moodle (Aula Virtual) un fichero .ZIP (T02p02.zip) con todos aquellos ficheros de respuesta a los ejercicios propuestos (Ej: T02p02e01.java,...).

- 1.- Define dos variables numéricas “num1” de tipo *int* y “num2” de tipo *short*.
Lee un número por pantalla en la variable “num1” mayor de 32767 (no comprobar).
Asigna el valor de “num1” a “num2” forzando la conversión.
Muestra el nombre de las dos variables junto con sus valores por pantalla.
Utiliza la función “print” o “println”.
- 2.- Define una variable “letra” de tipo *char*.
Lee un carácter por pantalla en la variable “letra” utilizando el método *next()* del *Scanner* y cogiendo el primer carácter con la función *charAt(0)*.
Muestra el carácter leído por pantalla.
Utiliza la función “print” o “println”.
- 3.- Define dos variables numéricas con decimales “num1” de tipo *float* y “num2” de tipo *double*.
Inicializa las variables con algún valor decimal (ojo al *casting*).
Muestra los valores de las dos variables por pantalla.
Intercambia los valores de las dos variables utilizando una variable “temporal”.
Muestra los nuevos valores por pantalla.
Utiliza la función “print” o “println”.
- 4.- Define una variable “letra” de tipo *char* y una variable “continuar” de tipo *boolean*.
Lee un carácter por pantalla 's' o 'n' y asígnalo a “letra”.
Asigna a la variable “continuar” verdadero si la letra es 's' o falso en cualquier otro caso.
Muestra el mensaje “Continuando...” o “Finalizando...” por pantalla dependiendo del valor de la variable *booleana*.
Utiliza una variable “texto” de tipo *String* para guardar el texto anterior.
Utiliza la función “print” o “println”.
Utiliza asignaciones condicionales.

5.- Define una variable numérica “num” de tipo *byte*.

Define un constante numérica “LIMITE” de tipo *int* con valor 100.

Lee un número por pantalla y asígnalo a “num”.

Muestra la palabra “Mayor”, “Igual” o “Menor” si el número leído es mayor, igual o menor al límite.

Utiliza una variable “texto” de tipo *String* para guardar el texto anterior.

Utiliza la función “print” o “println”.

Utiliza asignaciones condicionales.

6.- Define dos variables “letraIni” y “letraFin” de tipo *char*.

Asigna a las variables anteriores dos valores a modo de inicio y fin de un intervalo de caracteres.

Define otra variable “letra” de tipo *char*.

Lee por pantalla un carácter y asígnalo a “letra”.

Muestra por pantalla el texto “Dentro” o “Fuera” dependiendo si la letra leída está dentro o no del intervalo predefinido.

Utiliza una variable “texto” de tipo *String* para guardar el texto anterior.

Utiliza la función “print” o “println”.

Utiliza asignaciones condicionales.