

DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

PROGRAMACIÓN

TEMA 2. ELEMENTOS BÁSICOS DE UN PROGRAMA.

PRÁCTICA 3

Realizar los siguientes ejercicios con Lenguaje de Programación Java y el Editor Geany.

Entregar en la tarea correspondiente del curso de Moodle un fichero .ZIP con todos aquellos ficheros de respuesta a los ejercicios propuestos (Ej: T02p03e01.java,...).

- 1.- Define tres variables numéricas (sin decimales) “num1”, “num2” y “num3”, asígnales un valor distinto a cada variable y escribe por pantalla el valor más alto y más bajo de las tres utilizando asignaciones condicionales. Utilizar instrucciones “printf”.
- 2.- Lee un carácter por pantalla (letra en minúscula) y muestra por pantalla su correspondiente letra en mayúsculas sin utilizar funciones de conversión, es decir, utilizando el incremento apropiado según la tabla ASCII y los “casting” necesarios. Utilizar instrucciones “printf”.
- 3.- Lee un número por pantalla, incrementa su valor en uno, y escribe por pantalla un mensaje diciendo si es positivo o no. A continuación, escribe el cuadrado de ese número, sea positivo o no, por pantalla. Utilizar instrucciones “printf” y asignaciones condicionales.
- 4.- Lee un número por pantalla, decrementa su valor en uno, y escribe un mensaje por pantalla diciendo si es par o impar. Utilizar instrucciones “printf” y asignaciones condicionales.
- 5.- Realiza un programa que calcule la longitud de una circunferencia de radio 3 metros y el área de una circunferencia de radio 5,2 centímetros. Utilizar instrucciones “print”.
- 6.- Definir las variables enteras *edad*, *nivel_de_estudios* e *ingresos* y asignarles un valor.

Necesitamos almacenar en la variable booleana *jasp* el valor:

Verdadero. Si la *edad* es menor o igual a 28 y el *nivel_de_estudios* es mayor que tres, o bien, la *edad* es menor de 30 y los *ingresos* superan los 28.000 (euros).

Falso. En caso contrario.

Utilizar instrucciones “print”.