

PROGRAMACIÓN – 1º D.A.W. IES DOMENICO SCARLATTI EJERCICIOS PARA REALIZAR POR ESCRITO		Tipo: Sim.
APELLIDOS:		Calificación:
NOMBRE:		
FECHA:		

PUNTUACIÓN: - TIEMPO: 1 hora 10 minutos.

Importante: indenta (sangra) el código para mejorar su legibilidad. No sangrar el código supone una penalización de -0'25 en cada ejercicio.

Las soluciones de estos ejercicios se encuentran en el libro: *Ejercicios de programación en Java*.

1. Programa que pide números hasta que se introduzca uno negativo, y calcular la media.
(solución en página 41, ejercicio 7)
2. Realizar un juego para adivinar un número. Para ello pedir un número entero 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.
(solución en página 38, ejercicio 5)
3. Pedir un número y calcular su factorial.
(solución en página 45, ejercicio 12)
4. Leer 10 números enteros. Debemos mostrarlos en el siguiente orden: el primero, el último, el segundo, el penúltimo, el tercero, etc.
(solución en página 72, ejercicio 4)
5. Diseñar una función (método) que tenga como parámetros dos números, y que calcule el máximo (probar dicho método)
(solución en página 116, ejercicio 2)
6. Codificar un método denominado numeroDivisores al que se le pasa un número entero y devuelve el número de divisores primos que tiene (incluido el 1 y él mismo si es primo). Debes ayudarte de un método que calcule si un número es primo o no. Probar el método numeroDivisores.
Nota: 24 tiene tres divisores primos (1,2 y 3). Aunque otros números dividen a 24, no son primos.
(ejercicio 9, página 124)
7. Diseña una aplicación que muestre las tablas de multiplicar del 1 al 10.
(ejercicio 3, página 64)