

## Tarea 2

### Enunciado

En esta unidad hemos realizado pequeños ejemplos. Ahora se trata de ponerlos en práctica mediante la siguiente relación de ejercicios:

#### Ejercicios 1. Identificadores:

---

Dados los siguientes identificadores, indicar si son válidos o no. Justificar las respuestas.

- 1) nombre
- 2) ejercicio 1
- 3) double
- 4) valor Maximo
- 5) 1dato
- 6) num\_Teléfono
- 7) númeroCuenta
- 8) mostrarDatos
- 9) private
- 10) PI

#### Ejercicios 2. Variables:

---

Crea un programa donde declares y utilices las variables que se indican. El tipo de dato elegido debe ser el de menos bits posibles que puedan representar el valor. Justifica tu elección.

Variables:

- 1) Nombre del alumno.
- 2) Apellidos del alumno.
- 3) Edad del alumno.
- 4) Matriculado, Si el alumno esta matriculado o no.
- 5) Curso, con los valores posibles 'DAM1', 'DAM2', 'DAW1' o 'DAW2' .
- 6) Nota media con decimales del alumno.

En dicho programa debes:

- 7) Añadir comentarios, entre otros: Nombre del programa o clase, descripción y autor.
- 8) Asignar valores para inicializar las variables similar al ejemplo.
- 9 y 10) Mostrar el siguiente resultado: Usando las ordenes print, printf o println:

```
----- EJERCICIO DE VARIABLES Y TIPOS DE DATOS -----  
El alumno se llama Pablo Marcos Sánchez  
Tiene 17 años  
Matriculado true en DAM1  
Su nota media es 8,75
```

### Ejercicio 3. Calcular la nota media:

---

Diseña un programa Java donde declares e inicialices tres variables que se corresponderán con tres notas con decimales y calcule la media de las tres redondeando hacia el número más cercano por arriba. Ejemplo:

```
Nota de la 1 evaluación: 7,8  
Nota de la 2 evaluación: 4,7  
Nota de la 3 evaluación: 5,6
```

```
La nota media del alumno es: 6
```

### Ejercicios 4. Generar nombre de usuario:

---

Diseña un programa Java para estandarizar el nombre de usuario de un sistema informático, para ello eclara e inicializa cuatro variables que se corresponderán con el nombre, el apellido1, el apellido 2 y año de nacimiento. El nombre de usuario en minúscula será la primera inicial del nombre, el primer apellido, la inicial del segundo apellido y los dos últimos dígitos del año de nacimiento. Ejemplo:

```
Nombre: Oliver  
Apellido1: Torres  
Apellido2: Muñoz  
Año de nacimiento: 1994
```

```
El nombre de usuario es: otorresm94
```

### Criterios de puntuación.

- Ejercicio 1: 2,5 puntos
- Ejercicio 2: 2,5 puntos
- Ejercicio 3: 2,5 puntos
- Ejercicio 4: 2,5 puntos

Total: 10 puntos

### Recursos mínimos necesarios para realizar la Tarea.

- Ordenador personal
- Sistema operativo Windows o Linux
- Conexión a Internet a través de ADSL
- JDK y JRE de Java
- Entorno NetBeans 8.0.

### Consejos y recomendaciones.

- Tomar como referencia los ejercicios resueltos de los contenidos de la unidad de trabajo.

### Indicaciones de entrega.

Un **documento de procesador de texto** con la resolución del ejercicio 1 y la explicación de los pasos que has seguido en el caso de los ejercicios 2, 3 y 4.

**Cada ejercicio estará contenido en un fichero cuyo nombre sea similar a TareaXXejercicioXX.java**, donde la XX se sustituirá por el número del ejercicio.

Por lo tanto debes entregar los siguientes ficheros:

- Tarea02Ejercicios.doc (contiene la resolución del ejercicio 1 y explicación de los demás)
- Tarea02Ejericio02.java
- Tarea02Ejericio03.java
- Tarea02Ejericio04.java

El envío se realizará en **un único archivo comprimido con extensión zip o rar** a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

PROGXX\_TAREAXX\_apellido1\_apellido2\_nombre

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna Begoña Sánchez Mañas para la primera unidad del MP de PROG, debería nombrar esta tarea como...

PROG02\_TAREA02\_sanchez\_manas\_begona