

# MÉTODOS ESTÁTICOS

Crea una clase llamada: Encargo

1. Escriba un método estático: **sumalImparesN** que devuelva la suma de los n primeros números impares.
2. Realizar un método estático: **mostrarMensaje**, al que se le pase como parámetro un número entero N, y muestre por pantalla N veces, el mensaje: "Método ejecutándose".
3. Diseñar un método estático **maximo** que tenga como parámetros dos números enteros, y que devuelva el máximo de los dos.
4. Diseñar un método estático **maximo**, que tenga como parámetros dos números reales (float), y que devuelva el máximo de los dos. El método estará sobrecargado.
5. Diseñar un método estático **minimo** que tenga como parámetros dos números enteros, y que devuelva el mínimo de los dos.
6. Método estático: **betweenNandM** al que se le pasan dos enteros y muestra todos los números comprendidos entre ellos, inclusive.
7. Método estático: **doble** que devuelva el doble del valor entero que se le pasa como parámetro.
8. Realizar un método estático: **longitudAreaCirculo** que devuelva el área de un círculo o la longitud de una circunferencia, según se especifique en el dato de entrada. Para distinguir un caso de otro se le pasará el carácter 'a' (para área) o 'l' (para la longitud). Además hemos de pasarle al método estático el radio (valor entero).
9. Diseña el método: **esPar**, tal que dado un número entero, devuelve true si es par o false si es impar.
10. Diseña el método: **esMayuscula**, tal que dado un carácter considerado como dato de entrada, devuelve true si es una letra del abecedario y está en mayúscula, o devuelve false, si no es letra o no está en mayúscula.
11. Diseña el método: **esLetra**, tal que dado un carácter considerado como dato de entrada, devuelve true si es una letra del abecedario tanto si está en mayúscula como en minúscula.
12. Diseña el método: **pasarAMinuscula**, tal que dado un carácter considerado como dato de entrada, si es una letra del abecedario y está en Mayúscula lo transforma a minúscula, si no es una letra del abecedario o no está en minúscula, devuelve el carácter tal como entró al método.
13. Diseña el método: **esDigito**, tal que dado un carácter considerado como dato de entrada, si es un dígito devuelve true o si no lo es, devuelve false.
14. Diseñar un método estático: **distanciaEuclidea** que calcule la distancia euclídea de dos puntos. Un punto tiene una coordenada x y otra y. La distancia es:  $\text{Math.sqrt}((x1-x2)^2 + (y1-y2)^2)$ . Donde x1,y1 son las coordenadas del primer punto y x2,y2 son las coordenadas del segundo punto.