



EJERCICIOS PROPUESTOS

- 1. Realiza un programa con tres variables de tipo entero a, b y c. El programa deberá mostrar por pantalla el valor menor y mayor.
- 2. Realiza un programa utilizando bucles que muestre la siguiente figura por pantalla:

```
*
**
***
****
*****
```

- 3. (Ejercicio de dificultad alta) Realiza un programa utilizando bucles que muestre la siguiente figura por pantalla:

```
      *
    ***
  *****
*****
  *****
    ***
      *
```

- 4. (Ejercicio de dificultad alta) Realiza un programa utilizando bucles que muestre la siguiente figura por pantalla:

```
      *
    * *
  *   *
*     *
*   *
* *
*

```

- 5. (Ejercicio de dificultad alta) Se desea conocer el *lucky number* (número de la suerte) de cualquier persona. El número de la suerte se consigue reduciendo la fecha de nacimiento a un número de un solo dígito. Por ejemplo, la fecha de nacimiento de Emma es la siguiente: 16-08-1973 $\rightarrow 16+8+1973 = 1997 \rightarrow 1+9+9+7=26 \rightarrow 2+6=8$. El número de la suerte de Emma será el 8.

- Realiza un programa que calcule el *lucky number* de cualquier persona.

- 6. Realiza un programa que muestre por pantalla las tablas de multiplicar del 1 al 10 con el siguiente formato:

Tabla del 1

```
1 x 1 = 1
2 x 1 = 2
2 x 2 = 4
2 x 3 = 6
2 x 4 = 8
2 x 5 = 10
2 x 6 = 12
2 x 7 = 14
2 x 8 = 16
2 x 9 = 18
2 x 10 = 20
```

.....

- 7. Tenemos la siguiente clase:

```
import java.util.*;
public class Test {
    public static void main(String[] args) {
        Random rnd = new Random();
        int valor = rnd.nextInt();
    }
}
```

- Modifica el programa para que *valor* esté entre el rango [100-200] y muestre por pantalla si *valor* es par o impar.
- 8. Realiza una clase con un método *decimalToRomano* que transforme números en formato decimal a números en formato romano.
- 9. (Ejercicio de dificultad alta) Realiza una clase *minumero* con un método *esOmirp* que diga si un número es Omirp o no. Un número es Omirp si es un número primo y, además, al invertir sus dígitos da otro número primo. Por ejemplo: 7951 y 1597.
- 10. Realiza una clase *minumero* con un método *esVampiro* que diga si un número es vampiro o no. Un número es vampiro si es obtenido a partir del producto de dos números que se obtienen a partir de los dígitos del mismo (los dos colmillos). Por ejemplo: 2187=27x81 ó 1260=21x60.
- 11. Realiza un programa que muestre por pantalla los 50 primeros números pares.
- 12. Realiza un programa que muestre por pantalla los números del 1 al 100 sin mostrar aquellos números múltiplos de 5.