

### INSTRUCCIONES

- ➔ El alumno debe entregar una carpeta con las soluciones al examen cuyo nombre debe estar formado por el número de lista seguido de las iniciales. Por ejemplo, Facundo Romuedo Piladro que es el número 8 de la lista entregaría una carpeta con nombre **Ex08frp**.
- ➔ Los ficheros o carpetas correspondientes a las soluciones se deben nombrar igual que la carpeta junto con el número del ejercicio, por ejemplo **Ex08frp1.java, Ex08frp2.java, etc.**
- ➔ En los comentarios de cada programa se debe indicar el nombre completo, la fecha y el turno.

### EJERCICIOS

1. Escribe un programa que, dado un número introducido por teclado, extraiga el dígito menor y el mayor.  
Ejemplo:  
Por favor, introduzca un número entero positivo: 21065  
Menor: 0  
Mayor: 6
2. Escribe un programa que muestre una secuencia aleatoria de colores a elegir entre rojo, amarillo, blanco o verde. El programa parará cuando salga el rojo.  
Ejemplo:  
amarillo verde amarillo blanco blanco rojo
3. Realiza un programa que pinte una pirámide hecha de números. El programa debe pedir la altura de la pirámide. Los números se distribuyen según se muestra en el ejemplo.  
Ejemplo:  
Por favor, introduzca la altura de la pirámide: 5  
9  
9 8 9  
9 8 7 8 9  
9 8 7 6 7 8 9  
9 8 7 6 5 6 7 8 9
4. Realiza un programa que pida 10 números por teclado y que los almacene en un *array*. A continuación se debe mostrar el contenido de ese *array* junto al índice (0 – 9). Seguidamente el programa debe colocar de forma alterna y en orden los pares y los impares: primero par, luego impar, luego par, luego impar... Cuando se acaben los pares o los impares, se completará con los números que queden.  
Ejemplo:

Array original:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	5	7	4	37	9	2	17	11	6

Array resultante:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	5	4	7	2	37	6	9	17	11

**NOTA:** Por tratarse de una recuperación, este examen se calificará como APTO o NO APTO.