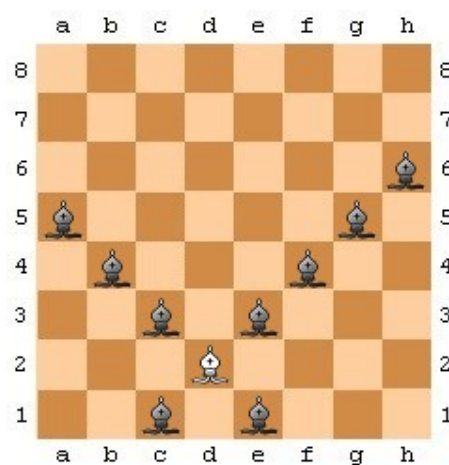
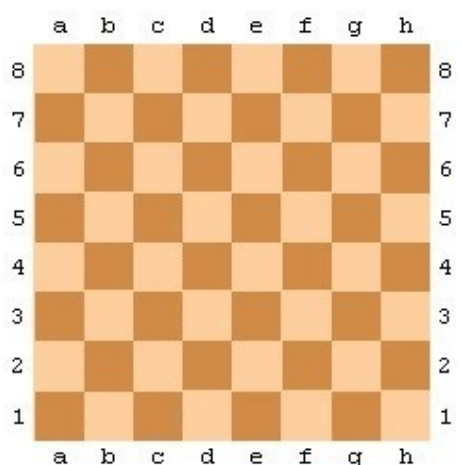


INSTRUCCIONES

- 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. Realiza una aplicación que permita calcular el área de dos figuras: círculo y rectángulo. Para seleccionar la figura se utilizará una lista desplegable; a continuación se pedirán los datos pertinentes y, por último, se mostrará el resultado. El área del círculo es πr^2 (3.1416 por el radio al cuadrado).
2. Realiza una aplicación que muestre 100 números aleatorios comprendidos entre el 1 y el 200. Los múltiplos de 7 deben aparecer en rojo, los pares en verde y el resto en el color por defecto (negro). Al final se debe mostrar la suma total y la media aritmética.
3. Crea el juego “Rasca y gana”. En pantalla aparecerá un “rasca” con un número oculto y se le preguntará al usuario qué número del 1 al 6 cree que saldrá. A continuación se desvelará el número (el programa debe elegirlo de forma aleatoria). Si el usuario acierta, se llevará como regalo un teléfono móvil; por el contrario, si no acierta, se llevará un euro de chocolate ¡siempre hay premio!
4. Crea una aplicación que, dada una posición en un tablero de ajedrez, sea capaz de mostrar cómo se puede mover un alfil. El usuario introducirá las coordenadas (no es necesario comprobar su validez) y se mostrará un alfil situado en esas coordenadas (de un color) así como otros alfiles (en un color diferente) que indican cómo se puede mover el primero. El alfil se mueve en diagonal.
El tablero cuenta con 64 casillas. Las columnas se indican con las letras de la “a” a la “h” y las filas se indican del 1 al 8.



Introduzca las coordenadas del alfil:

d2