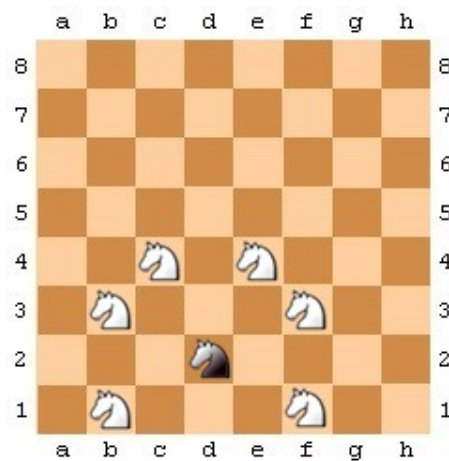
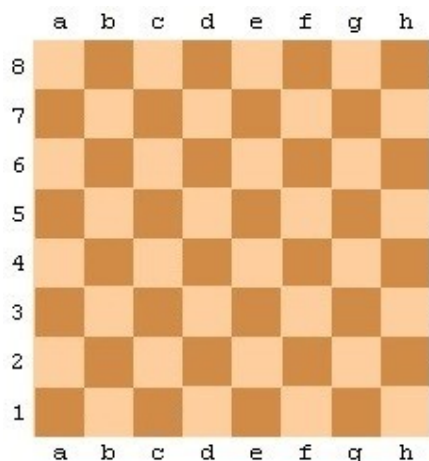


INSTRUCCIONES

- 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 muestre 60 números aleatorios comprendidos entre el 1 y el 300. Los múltiplos de 5 deben aparecer en azul, los pares en naranja y el resto en el color por defecto (negro).
Al final se debe mostrar la suma total y la media aritmética.
2. Realiza una aplicación que permita calcular el área de tres figuras: cuadrado, rectángulo y triángulo. Para seleccionar la figura se utilizará una lista desplegable; a continuación se pedirán los datos pertinentes y, por último, se mostrará el resultado.
3. Crea la aplicación “Adivina cuántas bolitas hay”. En pantalla aparecerá un cubilete y se le preguntará al usuario cuántas bolitas cree que hay debajo de él. A continuación se levantará el cubilete y se verá el número exacto de bolitas que había debajo, así mismo, se mostrará un mensaje diciendo “Lo siento, no has acertado” o “¡Enhorabuena, has acertado!”
El número de bolitas se genera de forma aleatoria y puede haber entre una y cinco.
4. Crea una aplicación que, dada una posición en un tablero de ajedrez, sea capaz de mostrar cómo se puede mover un caballo. El usuario introducirá las coordenadas (no es necesario comprobar su validez) y se mostrará un caballo situado en esas coordenadas (de un color) así como otros caballos (en un color diferente) que indican cómo se puede mover el primero. El caballo se mueve en forma de L, dos casillas en una dirección y una en otra. 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 caballo: