

JAVA. Folla 1.2b. Introducción a Java. if.2

1. Programa que pida por teclado un número menor que 10: emprega a función *rand(10)* explicada na parte dereita desta folla. O xogador debe ter 3 posibilidades de acerto, indicando se a súa tentativa foi maior ou menor, e mostrando unha mensaxe efusiva no caso de ter acertado.
2. Simula o xogo de lanzar 2 dados, dandolle ao xogador 3 intentos como máximo para achegarse ao 21. Se chega xusto felicítalo, e se non indicalle que perdeu. O xogador pode plantarse en calquer intento anterior ao terceiro.
3. Dados 3 float introducidos por teclado, ordeaos de maior a menor, sen empregar ningún método predefinido de Java.
4. Programa que pida 4 números enteiros e mostre o 2º menor.
5. Programa que pida un número de 4, 5 ou 6 cifras, e o mostre por pantalla cunha coma na posición dos miles: se poñemos 2345 mostrará 2,345; se introducimos 12000 mostrará 12,000 e se tecleamos 100000 mostrará 100,000.
6. Mostra o custe de enviar unha carta por correo. Mostra a táboa que tes abaixo. Despois pide o peso dunha carta e mostra o prezo final do envío.
 - Ata 20 g 0.29 €
 - Ata 50 g 0,41 €
 - ata 100 g 0,66 €
 - Ata 200 g 1,08 €
 - Ata 350 g 1,91 €
7. Pide por teclado un enteiro positivo *num* de 4 díxitos, e outro enteiro positivo *d* dun único díxito. Se *d* aparece na representación dixital de *num*, mostra o número *num* cun signo de suma '+' debaixo de cada aparición de *d*. No caso contrario, mostra unha mensaxe "*d* non aparece en *num*".

Exemplo: Mostra un número de 4 cifras: 1100

Mostra un enteiro de 1 díxito: 0

1100

++

/******

Para xerar número aleatorios en Java podes empregar o método *random()* da librería *Math*, que devolve un número entre 0.0 e 1.0. Será un *double* multiplicaremos por *n*, para ter un número entre 0 e *n* -1. Se lle sumamos 1 xa temos entre 1 e *n*:

```
public class Aleatorio {
    public static void main(String[] args) {

        /*O DOUBLE PODE VALER ENTRE 0.0 E 0.1 */
        double numeroAleatorioDouble = Math.random();
        System.out.println(numeroAleatorioDouble);

        /* O ENTEIRO ALEATORIO SERÁ ENTRE 1 E 10 */
        int numeroAleatorioEnteiro = (int) (Math.random() * 10 + 1 );
        System.out.println(numeroAleatorioEnteiro);
    }
}
```