

1.- Realizar un programa que defina un arreglo de 10 enteros, a continuación hay que inicializarlo con números aleatorios, posteriormente hay que mostrar los datos del arreglo pero elevados al cubo.

```
package javaapplication4;
import java.util.Scanner;
import java.util.Arrays;
public class JavaApplication4 {

    public static void main(String[] args) {

        int[] arreglo = new int[10];

        for (int i = 0; i < arreglo.length; i++) {

            //la funcion math regresa un numero flotante, por eso es necesario hacer un casteo o
            conversion

            arreglo[i] = (int)(Math.random() * 10);

            System.err.println("El numero random es " + arreglo[i]);

            arreglo[i] = (int)Math.pow(arreglo[i], 3);

            System.err.println("El numero al cubo es " + arreglo[i]);

        }

    }

}
```

JavaApplication4 - Apache NetBeans IDE 12.0

File Edit View Navigate Source Refactor Run Debug Profile Team Tools Window Help

Start Page X JavaApplication4.java X

Source History

```
1 package javaapplication4;
2
3 import java.util.Scanner;
4 import java.util.Arrays;
5
6
7
8 public class JavaApplication4 {
9     public static void main(String[] args) {
10         /*
11          * Relizar un programa que defina un arreglo de 10 enteros,
12          * a continuacion hay que inicializarlo con numeros aleatorios,
13          * posteriormente hay que mostrar los datos del arreglo pero elevados al cubo.
14          */
15         int[] arreglo = new int[10];
16         for (int i = 0; i < arreglo.length; i++) {
17             //la funcion math regresa un numero flotante, por eso es necesario hacer un casteo o conversion
18             arreglo[i] = (int) (Math.random() * 10);
19             System.err.println("El numero random es " + arreglo[i]);
20             arreglo[i] = (int) Math.pow(arreglo[i], 3);
21             System.err.println("El numero al cubo es " + arreglo[i]);
22         }
23     }
24 }
25
26
```

Output - JavaApplication4 (run)

```
ant -f C:\Users\brend\Documents\NetBeansProjects\JavaApplication4\build-internal\action.name=run run
init:
Deleting: C:\Users\brend\Documents\NetBeansProjects\JavaApplication4\build\build-jar.properties
deps-jar:
Updating property file: C:\Users\brend\Documents\NetBeansProjects\JavaApplication4\build\build-jar.properties
compile:
run:
El numero random es 8
El numero al cubo es 512
El numero random es 2
El numero al cubo es 8
El numero random es 8
El numero al cubo es 512
El numero random es 6
El numero al cubo es 216
El numero random es 5
El numero al cubo es 125
El numero random es 8
El numero al cubo es 512
El numero random es 3
El numero al cubo es 27
El numero random es 6
El numero al cubo es 216
El numero random es 4
El numero al cubo es 64
El numero random es 7
El numero al cubo es 343
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

Activar Windows
Ve a Configuración para activar

2.- Crear un arreglo de 5 elementos de cadenas de texto, inicializar el arreglo con elementos obtenidos desde teclado, copiamos los elementos del arreglo en otro arreglo y lo mostramos de manera inversa

```
package javaapplication5;
import java.util.Scanner;
public class CadenasdeTexto {
    public static void main(String[] args) {

        Scanner entrada = new Scanner(System.in);

        String[] palabras = new String[10];

        String[] palabrasNuevas = new String[10];

        String palabra = "";

        System.out.println("Deberas ingresar 10 palabras por teclado");
        for (int i = 0; i < palabras.length; i++) {

            System.out.println("Ingresa la palabra " + i);

            palabra = entrada.next();

            palabras[i] = palabra;

        }

        int maximo = palabras.length - 1;

        for (int i = 0; i < palabras.length; i++) {

            System.out.println("La palabra original " + palabras[i]);

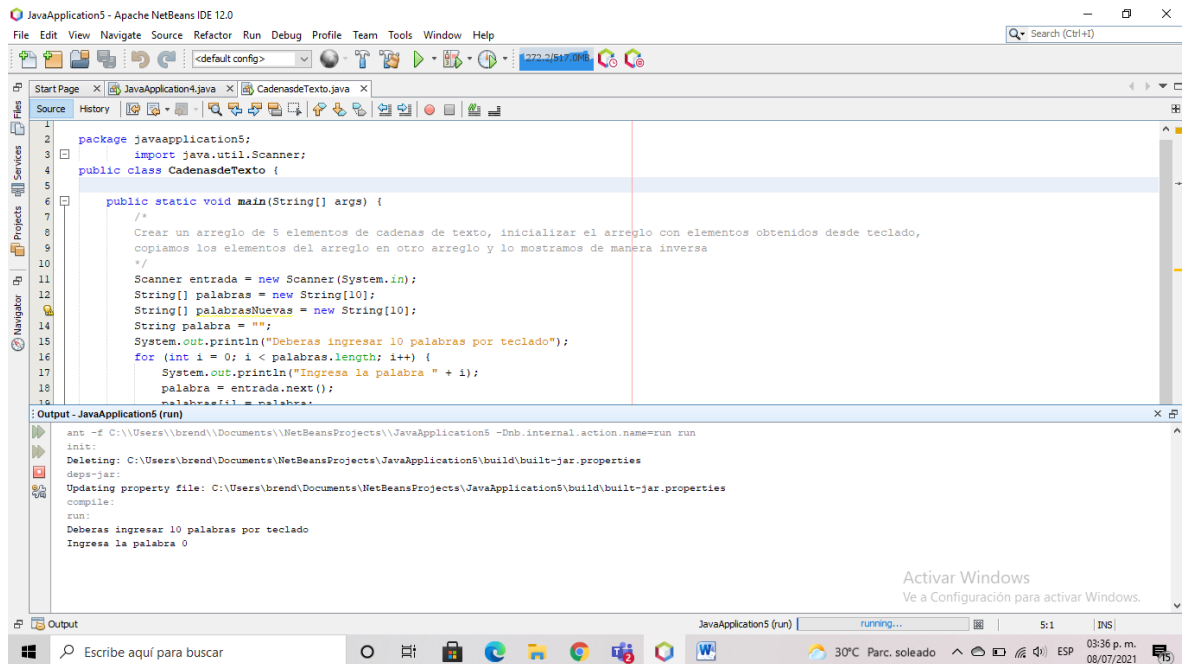
            palabrasNuevas[i] = palabras[maximo - i];

            System.out.println("La palabra resultado " + palabras[maximo - i]);

        }

    }

}
```



3.- Realizar un programa que obtenga por teclado 5 calificaciones comprendidas entre 0 y 10. A continuacion debe mostrar todas las notas, la nota media, la nota mas alta y la menor nota.

```

package javaapplication6;
import java.util.Scanner;

public class Calificaciones {

    public static void main(String[] args) {

        Scanner entrada = new Scanner(System.in);

        double[] notas = new double[5];

        double nota = 0;

        double notaAlta = 0;

        double notaBaja = 0;

        double promedio = 0;

        System.out.println("Programa que pide 5 calificaciones y saca promedio");

        for (int i = 0; i < notas.length; i++) {

            System.out.println("Ingresar la calificacion " + (i + 1));

```

```

        nota = entrada.nextDouble();

        notas[i] = nota;
    }

    promedio = calculaPromedio(notas);
    notaAlta = obtenerNotaMayor(notas);
    notaBaja = obtenerNotaMenor(notas);

    System.out.println("El promedio es " + promedio);
    System.out.println("Nota alta " + notaAlta);
    System.out.println("Nota baja " + notaBaja);
}

public static double calculaPromedio(double[] notas){
    double respuesta = 0;
    for (int i = 0; i < notas.length; i++) {
        respuesta += notas[i];
    }
    respuesta = respuesta / 5;
    return respuesta;
}

public static double obtenerNotaMayor(double[] notas){
    double respuesta = notas[0];
    for (int i = 1; i < notas.length; i++) {
        if (notas[i] > respuesta) {
            respuesta = notas[i];
        }
    }
}

```

```

        return respuesta;
    }

    public static double obtenerNotaMenor(double[] notas){

        double respuesta = notas[0];

        for (int i = 0; i < notas.length; i++) {

            if (notas[i] < respuesta) {

                respuesta = notas[i];

            }

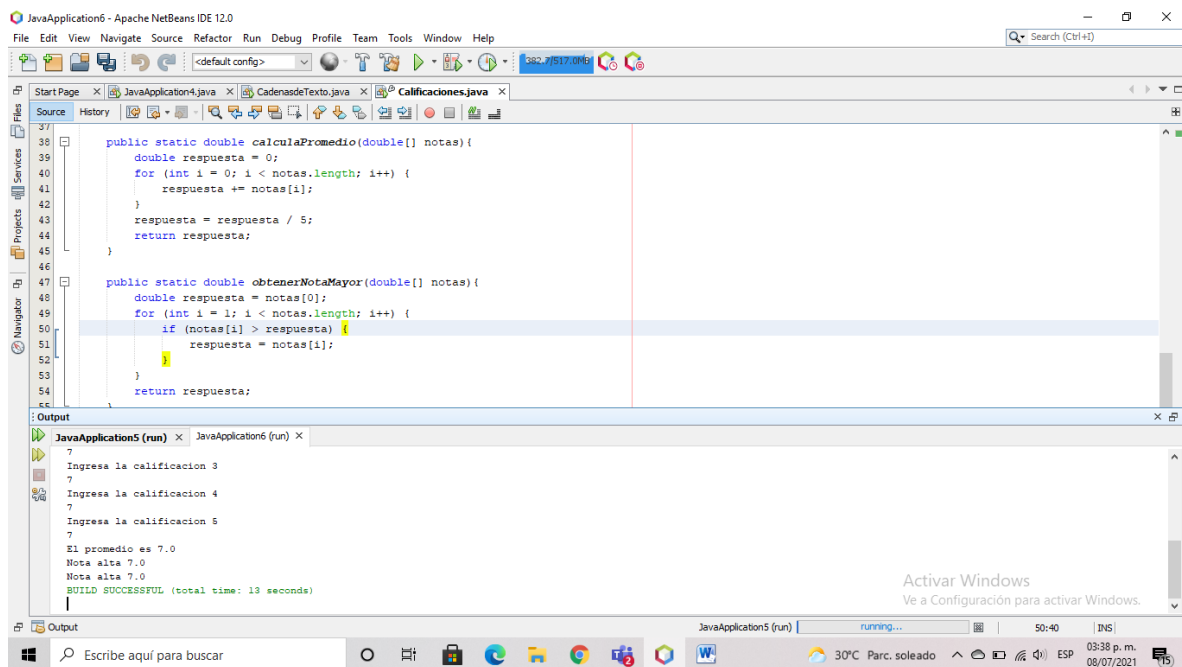
        }

        return respuesta;

    }

}

```



5.- hacer un programa que inicialice un arreglo de numeros con valores aleatorios y posteriormente ordene los elementos de menor a mayor y los muestre

```
package javaapplication7;
import java.util.Arrays;
public class ValoresAleatorios {

    public static void main(String[] args) {

        int[] arreglo = new int[10];

        int[] arregloOrdenado = new int[10];

        for (int i = 0; i < arreglo.length; i++) {

            //la funcion math regresa un numero flotante, por eso es necesario hacer
            un casteo o conversion

            arreglo[i] = (int)(Math.random() * 10);

        }

        Arrays.sort(arreglo);

        for (int i = 0; i < arreglo.length; i++) {

            System.out.println("Numero ordenado " + arreglo[i]);

        }

    }

}
```

