



- 1.- Realiza un programa que, dado un número de tres cifras, averigüe si es un número Armstrong. Un número es Armstrong cuando la suma de cada uno de los números que lo componen elevado al número de dígitos de dicho número da como resultado el propio número. Ejemplo: $153 = 1^3 + 5^3 + 3^3$. El número se recibe como argumento del programa desde la línea de comandos.
- 2.- Confeccionar una clase que permita cargar el nombre y la edad de una persona. Mostrar los datos cargados. Imprimir un mensaje si es mayor de edad ($\text{edad} \geq 18$). Se diseña una clase Persona con estos atributos: nombre y edad. Y los métodos: imprimir, esMayorEdad y también contiene el método main. Los datos de la persona se introducen en la línea de comandos.
- 3.- Confeccionar una clase que represente un empleado. Definir como atributos su nombre y su sueldo. Confeccionar los métodos para modificar el objeto (métodos set), otro para imprimir sus datos y por último uno que imprima un mensaje si debe pagar impuestos (si el sueldo supera a 3000). La clase debe contener el Main. Los datos del empleado se introducen en la línea de comandos.
- 4.- Implementar la clase operaciones. Se deben cargar dos valores enteros, calcular su suma, resta, multiplicación y división, cada una en un método, imprimir dichos resultados. La clase debe contener el Main. Los valores enteros se reciben en la línea de comandos.