

## Programación

### UD 2 – Utilización de objetos

#### Práctica 1

#### Práctica 1

1. Realiza un programa en Java que pida introducir 5 números enteros al usuario por la consola. El programa deberá mostrar:
  - a) Por cada número, si dicho número es **impar**. (1 punto)
  - b) Por cada número, si dicho número es **mayor o igual que 5 y menor que 10**. (1 punto)
  - c) Por cada número, exceptuando el primero, si dicho **número ha sido introducido por el usuario en los números anteriores**. (2 puntos)
  - d) La **media aritmética** en números reales (**con decimales**) de los 5 números introducidos. (2 puntos)
2. Realiza un programa en Java que pida introducir 3 números enteros al usuario por la consola. El programa deberá mostrar los números **ordenados de mayor a menor**. (4 puntos)

*El programa no debe utilizar bucles (for, while) ni programación condicional (if, switch), sí podrás usar la clase Math.*

*Debes incluir comentarios al código que realizas.*

*Una vez completado debes subir el archivo .java a GSuite.*