

Trabajo Práctico 2 - Java. Conceptos básicos. Parte 1

1. Compilar e interpretar el siguiente programa

```
public class HolaMundo {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hola Mundo");
    }
}
```

2. Escriba un programa que lea tres números y si el primero es positivo calcule el producto de los otros dos, en otro caso calcule la suma. Pregunte al usuario si desea volver a hacerlo. Para ingresar los números desde teclado utilice:

```
Scanner in = new Scanner(System.in); //para leer desde el teclado
String texto = in.nextLine();          //usando la clase Scanner
```

3. Implemente un programa que indique si una palabra es un palíndromo. Una palabra es palidromo si se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda.

4. Considere lo siguiente:

```
public class PruebaArrays{
    public static void main(String[] args) {
        int[] numeros = {4,2,3,8,1};
    }
}
```

Escribir un método que imprima en pantalla: cuantos números hay en el array números, cual es el mayor y cual es el promedio de todos los números. Devuelva los números ordenados de menor a mayor y a la inversa.

5. Leer el nombre y sueldo de 5 empleados y mostrar el nombre y sueldo del empleado que más gana y el sueldo promedio.

6. Considere la siguiente clase:

```
public class Entero {
    private Integer numero;
    //constructor de la clase Enteros
    public Entero(Integer numero) {
        super();
        this.numero = numero;
    }
    public Integer getNumero() {
        return numero;
    }
    public void setNumero(Integer numero) {
        this.numero = numero;
    }
    //calcula el cuadrado de n
    public Long cuadrado(){
        return numero*numero;
    }
}
```

Programa de prueba para la clase Enteros

```
public class PruebaEntero {
    public static void main(String[] args) {
        Entero e = new Entero(5);
        System.out.println("El numero ingresado es: "+e.getNumero());
        System.out.println("El cuadrado de " + e.getNumero() + " es: " +
            e.cuadrado());
    }
}
```

Agregue métodos para calcular, si el numero es par o impar, el factorial de numero, si numero es primo. Pruebelos. Permita el ingreso de números desde el teclado.