

### EJERCICIO 4 – ejer4.java

---

Escribe un programa en Java que utilice el valor de una variable numérica para escribir su tabla de multiplicar por pantalla del siguiente modo:

TABLA DE MULTIPLICAR DE **<var>**:

```

<var> x 1 = <var x 1>
<var> x 2 = <var x 2>
<var> x 3 = <var x 3>
<var> x 4 = <var x 4>
<var> x 5 = <var x 5>
<var> x 6 = <var x 6>
<var> x 7 = <var x 7>
<var> x 8 = <var x 8>
<var> x 9 = <var x 9>
<var> x 10 = <var x 10>

```

### EJERCICIO 5 – ejer5.java

---

Escribe un programa en Java que utilice **una estructura del tipo “enum”** para escribir los 7 días de la semana por pantalla. Acuérdate que un tipo “enum” hay que declararlos fuera de la clase, al principio de tu fichero .java. Por pantalla se imprimirá:

Odio los **<primera posición del enum>**.

Los **<segunda posición del enum>** paso de la fase de negación a la fase de aceptación.

Cuando es **<tercera posición del enum>** pienso que ya vamos por la mitad de la semana.

El previo del Viernes, el **<cuarta posición del enum>**, es mi día favorito de la semana.

El **<quinta posición del enum>** suelo quedar con mis amigos para cenar.

Los **<sexta posición del enum>** me levanto tarde y siempre desayuno tortitas.

Me deprimen los **<séptima posición del enum>** porque pienso que mañana es **<primera posición del enum>**.

### EJERCICIO 6 – ejer6.java

---

Escribe un programa en Java que utilice el valor de 3 variables enteras a, b y c y calcule el valor de x dentro de la fórmula de una ecuación de segundo grado.

Al finalizar el programa, imprimirá:

“El valor de x siendo a = “ **<a>** “ b = “ **<b>** “ y c = “ **<c>** “ es igual a “ **<x>**”.

No hace falta llevar a cabo ninguna validación. La fórmula para obtener x es la siguiente:

$$\frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$