

## Hoja 7

1. Calcula y muestra por pantalla la superficie y el volumen de una esfera a partir de su radio, el cual se debe poder introducir por teclado.
2. Calcula y muestra por pantalla la superficie y el volumen de un cilindro a partir de su radio y su altura, que se deben poder introducir por teclado.
3. Crea un array de seis números enteros y muéstralo por pantalla.
4. Crear un String y muéstralo por pantalla en mayúsculas y en minúsculas.
5. Introduce por teclado dos Strings y muestra por pantalla una variable booleana que indique si son iguales o no.
6. Introduce un String de cinco caracteres por teclado y muestra por pantalla su longitud y segundo caracter.
7. Crea un array de Strings con los días de la semana y muéstralo por pantalla.

### Clase Scanner (*import java.util.Scanner*)

- nextBoolean()
- nextByte()
- nextDouble()
- nextFloat()
- nextInt()
- next() ó nextLine()
- nextLong()
- nextShort()

### Ejemplo

```
Scanner lectura = new Scanner(System.in); // Creamos el objeto
System.out.println("Introduce un número entero ");
int entero = lectura.nextInt();
System.out.println("El número entero introducido es: "+entero);
```

### **Clase String**

- length()
- charAt()
- isEmpty()
- toUpperCase()
- toLowerCase()
- equals()

### **Clase Arrays** (*import java.util.Arrays*)

- Arrays.toString(*identificadorDelArray*)

### **Clase Math**

- Math.pow(*double1, double2*)
- Math.PI