

Hoja 8

1. Implementa los programas de interés de las hojas 1 y 4 (realizados en pseudocódigo con Pseint), en Java, en el entorno Netbeans.
2. Contar los números positivos introducidos mediante teclado. Detener el algoritmo al leer un nº cero o negativo.
3. Sumar los números positivos introducidos mediante teclado. Detener el algoritmo al leer un nº cero o negativo.
4. Calcular la suma de los n primeros números enteros utilizando la estructura para.
5. Diseñar un algoritmo para imprimir la suma de los números impares menores o iguales que n.

6. Introducir el valor de un radio y ofrecer un menú que permita al usuario elegir la opción para calcular uno de los cuatro casos: calcular y visualizar la longitud de la circunferencia, la superficie del círculo, el volumen de la esfera o salir. No permitir valores negativos o cero para el radio y hacer que el programa anterior sea repetitivo, volviendo a ofrecer el menú para el mismo radio.

7. Escribir un algoritmo que permita escribir en pantalla la frase:

"Esta es la ejecución del programa"

"¿Desea continuar? S/N"

Si la respuesta es S volvemos a ofrecer la ejecución del programa

Si la respuesta es N salimos del programa con una despedida

Si la respuesta es distinta de S o N informamos del dato inválido y se pregunta de nuevo si desea continuar.

8. Obtener todos los números primos entre 2 y 100.
9. Visualizar por pantalla las tablas de multiplicar del 1 al 10.
10. Diseña un programa Java que solicite un número de 5 dígitos del teclado, tratándolo como cadena, separe el número en sus dígitos individuales y además los muestre por pantalla. Por ejemplo, si el número es 54321 que muestre:

Unidades=1

Decenas=2

Centenas=3

Unidades de millar= 4

Decenas de millar= 5

5 4 3 2 1

11. Realiza un programa en Java que pida un número, (lo lea como cadena), entre uno y diez y diga si es par o impar.

12. Realiza un programa en Java que pida la altura de una persona en metros, (lo lea como cadena), y devuelva la información convertida a centímetros.

13. En un mismo proyecto realiza un programa que liste los números entre 100 y 999 cuya suma de los dígitos sea igual al producto de los mismos. Se realizará utilizando recursos numéricos, tratando subcadenas y caracteres.

14. Realiza un programa que cuente el número de dígitos que tiene un número entero introducido por teclado de dos formas, considerando el dato introducido como número o como cadena.

15. Obtener los números primos entre 3 y 9999.

16. Realizar un programa que nos permita aceptar números mayores o iguales a cero por teclado hasta que se introduzca un número negativo y nos visualice el siguiente menú:

1-Suma de los números pares introducidos

2-Mayor nº impar introducido

3-Cuántos números hemos introducido

4-Cuántos números de los introducidos han sido ceros, cuántos han sido pares y cuántos impares