

 <b>IES Polígono Sur</b> c/ Esclava del Señor,2 41013. Sevilla	<b>PROGRAMACIÓN</b>			  BR 00741 2016
<b>1º DAW</b>	Pág. 1 de 3	<b>UNIDAD DIDÁCTICA 3 – R2</b>	PRO	Curso 2014/15

## **USO DE ESTRUCTURAS DE CONTROL:**

### **ESTRUCTURAS ITERATIVAS**

1. Transforma el siguiente bucle for en un bucle while:  

```
for (i=5;i<15;i++){
    System.out.println(i);
}
```
2. Programa que muestre los números entre 1 y 20.
3. Programa que muestre los números pares entre 2 y 30.
4. Programa que muestre los números del 1 al 100 sin contar aquellos que son múltiplos de 5
5. Escribir un programa que imprima por pantalla los códigos ASCII correspondientes a los números desde el 32 al 127.
6. Programa que reciba dos números, a y b, y muestre los números que hay entre a y b, ambos incluidos. Si a es mayor que b, debe mostrar un mensaje de error.
7. Programa que muestre la siguiente figura por pantalla:

```

*
* *
* * *
* * * *
* * * * *
```
8. Programa que reciba dos números, a y b, y cuente desde el menor hasta el mayor.
9. Programa que multiplique dos números introducidos por el usuario usando sumas sucesivas.
10. Programa que muestre la tabla de multiplicar de los números 1,2,3,4 y 5.
11. Imprimir los números enteros comprendidos entre dos números enteros n y m que se reciben como argumentos, siendo n menor o igual que m.
12. Realizar una aplicación *Factorial* que calcule el factorial de un número introducido por teclado.
13. Realizar un programa en JAVA que realice la suma de varios números que se le pasan como argumentos.

 <p><b>IES Polígono Sur</b> c/ Esclava del Señor,2 41013. Sevilla</p>	<h2>PROGRAMACIÓN</h2>			 
1º DAW	Pág. 2 de 3	UNIDAD DIDÁCTICA 3 – R2	PRO	Curso 2014/15

14. Realizar un programa en JAVA que muestre el valor de los argumentos que se le pasan por parámetros. En caso de no existir parámetros, se lo comunicaremos al usuario.
15. Realizar un programa que nos muestre la tabla de multiplicar de un número entero pasado por parámetro.
16. Realizar tres programas diferentes que muestre los argumentos introducidos por el usuario.
17. Escriba un programa que convierta a mayúsculas todos los argumentos que se le pasan y los escriba a la pantalla. Escribalo usando la instrucción while (condición) { ... }. Para ello busque en los encabezados de la clase java.lang.String un método que devuelve una cadena en mayúsculas (en inglés mayúscula se escribe "upper case").
18. Escriba un programa como el anterior pero que escriba en pantalla los parámetros en minúsculas (minúsculas en inglés es "lower case"). En esta ocasión utilice la instrucción for (...;...;...).
19. Escriba un programa que reciba como parámetros números con coma flotante, los sume y escriba el resultado de la suma en la pantalla. Hágalo de manera que verifique que haya parámetros y use la instrucción do {...} while(condición). Para convertir una cadena en un número utilice métodos de la clase java.lang.Double. Utilice una construcción try { ... } catch (NumberFormatException e) { ... } para analizar los casos en que un parámetro no represente un número y el programa reporte el error escribiendo el parámetro erróneo en la pantalla.
20. Escriba un programa que reciba como parámetros números enteros, busque el más pequeño y lo escriba en la pantalla.