**Ejercicios Básicos iniciales en Netbeans**

1. Programa java que realice lo siguiente: declarar una variable N de tipo int, una variable A de tipo double y una variable C de tipo char y asigna a cada una un valor. A continuación muestra por pantalla: El valor de cada variable, la suma de N + A, la diferencia de A - N, el valor numérico correspondiente al carácter que contiene la variable C.  
  
2. Programa java que realice lo siguiente: declarar dos variables X e Y de tipo int, dos variables N y M de tipo double y asigna a cada una un valor. A continuación, realiza y muestra por pantalla una serie de operaciones entre ellas.

3. Programa Java que declare una variable entera N y asígnale un valor. A continuación, escribe las instrucciones que realicen lo siguiente: Incrementar N en 77, Decrementarla en 3, Duplicar su valor.   
  
4. Programa java que declare cuatro variables enteras A, B, C y D y asígnale un valor a cada una. A continuación realiza las instrucciones necesarias para que: B tome el valor de C, C tome el valor de A, A tome el valor de D, D tome el valor de B.  
  
5. Programa Java que declare una variable A de tipo entero y asígnale un valor. A continuación, muestra un mensaje indicando si A es par o impar. Utiliza el operador condicional ( ? : ) dentro del println para resolverlo.   
  
6. Programa Java que declare una variable B de tipo entero y asígnale un valor. A continuación, muestra un mensaje indicando si el valor de B es positivo o negativo. Consideraremos el 0 como positivo. Utiliza el operador condicional (? : ) dentro del println para resolverlo.  
  
7. Programa Java que declare una variable C de tipo entero y asígnale un valor. A continuación, muestra un mensaje indicando si el valor de C es positivo o negativo, si es par o impar, si es múltiplo de 5, si es múltiplo de 10 y si es mayor o menor que 100. Consideraremos el 0 como positivo. Utiliza el operador condicional ( ? : ) dentro del println para resolverlo.

**Ejercicios Básicos con Estructura Secuencial**

1. Programa Java que lea dos números enteros por teclado y los muestre por pantalla.

2. Programa Java que lea un nombre y muestre por pantalla: “Buenos dias *nombre\_introducido*”.

3. Programa Java que lee un número entero por teclado y obtiene y muestra por pantalla el doble y el triple de ese número.

4. Programa que lea una cantidad de grados centígrados y la pase a grados Fahrenheit. La fórmula correspondiente es: F = 32 + ( 9 \* C / 5)

5. Programa que lee por teclado el valor del radio de una circunferencia y calcula y muestra por pantalla la longitud y el área de la circunferencia. Longitud de la circunferencia = 2\*PI\*Radio, Área de la circunferencia = PI\*Radio^2

6. Programa que pase una velocidad en Km/h a m/s. La velocidad se lee por teclado.

7. Programa lea la longitud de los catetos de un triángulo rectángulo y calcule la longitud de la hipotenusa según el teorema de Pitágoras.   
  
8. Programa que calcula el volumen de una esfera.  
  
9. Programa que calcula el área de un triángulo a partir de la longitud de sus lados.  
  
10. Programa que lee un número de 3 cifras y muestra sus cifras por separado.  
  
11. Programa que lea un número entero N de 5 cifras y muestre sus cifras desde el principio como en el ejemplo.  
  
12. Programa que lea un número entero N de 5 cifras y muestre sus cifras desde el final igual que en el ejemplo.  
  
13. Programa que calcula el número de la suerte de una persona a partir de su fecha de nacimiento.

**Ejercicios Básicos con Estructura Condicional**

1. Programa Java que lea un número entero y calcule si es par o impar.

2. Programa que lea un número entero y muestre si el número es múltiplo de 10.

3. Programa que lea un carácter por teclado y compruebe si es una letra mayúscula.  
  
4. Programa que lea dos caracteres por teclado y compruebe si son iguales.  
  
5. Programa que lea dos caracteres y compruebe si son dos letras minúsculas.  
  
6. Programa que lea un carácter y compruebe si es un número (Carácter entre '0' y '9').   
  
7. Programa que lea dos números por teclado y muestre el resultado de la división del primero por el segundo. Se debe comprobar que el divisor no puede ser cero. 

8. Calcular el mayor de tres números enteros en Java.  
  
9. Programa que lea tres números enteros H, M, S que contienen hora, minutos y segundos respectivamente, y comprueba si la hora que indican es una hora válida.  
  
10. Programa que lea una variable entera *mes* y compruebe si el valor corresponde a un mes de 30, 31 o 28 días. Se mostrará además el nombre del mes. Se debe comprobar que el valor introducido esté comprendido entre 1 y 12.

**Ejercicios Básicos con Estructura Iterativa o Repetitiva**

1. Programa Java que muestre los números del 1 al 100 utilizando la instrucción while.

2. Programa Java que muestre los números del 1 al 100 utilizando la instrucción do..while.

3. Programa Java que muestre los números del 1 al 100 utilizando la instrucción for.

4. Programa Java que muestre los números del 100 al 1 utilizando la instrucción while.

5. Programa Java que muestre los números del 100 al 1 utilizando la instrucción do..while.

6. Programa Java que muestre los números del 100 al 1 utilizando la instrucción for 

**Ejercicios Generales**

1. Intercambiar el contenido de dos variables

2. Calcular el número de cifras de un número entero

3. Pasar de grados centígrados a grados kelvin. El proceso de leer grados centígrados se debe repetir mientras que se responda ‘S’ a la pregunta: ¿Repetir proceso? (S/N)

4. Mostrar la tabla de multiplicar de un número.

5. Leer números y contar cuántos acaban en 2.  
  
6. Comprobar si un número es perfecto.  
  
7. Mostrar los números perfectos entre 1 y 1000.  
  
8. Comprobar si dos números son amigos.   
  
9. Mostrar los N primeros términos de la serie de Fibonacci   
  
10. Pasar de decimal a binario  
  
11. Pasar de binario a decimal  
  
12. Convertir a Números Romanos  
  
13. Cifrado Cesar para codificar y decodificar un texto

**Ejercicios con Arrays**

1. Calcular la media de una serie de números que se leen por teclado.

2. Leer 10 números enteros por teclado y guardarlos en un array. Calcula y muestra la media de los números que estén en las posiciones pares del array.

3. Leer por teclado la nota de los alumnos de una clase y calcular la nota media del grupo. Mostar los alumnos con notas superiores a la media.

4. Guardar en un array los 20 primeros números pares

5. Contar el número de elementos positivos, negativos y ceros en un array de 10 enteros.

6. Leer 10 enteros y mostrar la media de los valores negativos y la de los positivos.

7. Leer N alturas y calcular la altura media. Calcular cuántas hay superiores a la media y cuántas inferiores.

8. Leer el nombre y sueldo de 20 empleados y mostrar el nombre y sueldo del empleado que más gana.

9. Llenar un array con números aleatorios.

**Ejercicios con ArrayList**

1. Calcular la altura media de los alumnos de una clase.

2. Leer números por teclado hasta introducir -99. Calcular la suma, la media y cuántos son mayores que la media.

3. Rotar los elementos de un ArrayList.

4. Cadena más larga contenida en un ArrayList de Strings.

5. Utilizar un ArrayList de Objetos.

**Ejercicios sobre cadenas de caracteres**

1. Contar el número de palabras de una frase.

2. Eliminar la última palabra de una frase.

3. Contar el número de veces que aparece un carácter en un texto.

**Ejercicios sobre Recursividad**

1. Calcular el cociente de dos números enteros de forma recursiva.

2. Pasar de decimal a binario de forma recursiva.

3. Calcular 2 elevado a n de forma recursiva

4. Calcular el número de cifras de un número entero de forma recursiva.

[5. Calcular la suma desde 1 hasta un número entero N de forma recursiva.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/07/ejemplos-de-recursividad-suma-desde-1.html)

6. Sumar dos números enteros de forma recursiva.

7. Calcular el resto de la división de forma recursiva

**Ejercicios sobre ficheros y directorios. Clase File**

1. Mostrar las unidades de disco del sistema.

2. Mostrar el contenido de un directorio.

**Ejercicios sobre ficheros de texto**

1. Leer líneas de texto por teclado y escribirlas en un fichero de texto.

2. Leer líneas de texto por teclado y añadirlas al final de un fichero de texto.

3. Leer línea a línea el contenido de un fichero de texto y mostrarlo por pantalla.

4. Leer carácter a carácter el contenido de un fichero de texto y mostrarlo por pantalla.

5. Leer un archivo (fichero) línea a línea utilizando la clase Scanner.

6. Leer un fichero de texto que contiene números enteros y mostrarlos por pantalla.

7. Leer un fichero de texto que contiene números enteros separados por comas y espacios y mostrarlos por pantalla.

8. Obtener la línea más larga y la más corta de un fichero de texto.

9. Buscar palabras y cadenas de texto en un archivo.

10. Crear un fichero de texto con caracteres aleatorios.

[11. Leer un archivo de texto que contiene números enteros y double.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2017/07/leer-numeros-de-un-archivo-de-texto.html)