

1. Escribe un programa en Java que reciba **varios nombres como argumentos en la línea de comandos** y **muestre por pantalla por cada una de los nombres recibidos el mensaje `Hola nombre!`**. `args []`
2. Escribe un programa en Java que reciba **varios números enteros como argumentos en la línea de comandos** y **muestre por pantalla los enteros recibidos y la media de los mismos**. `integer parseInt`
3. Escribe un programa en Java **que contenga el siguiente método estático: `float calcularMediaEnteros(int... enteros)`**, que admitirá **un número variable de enteros como parámetros** y **devolverá la media de los enteros recibidos**. Desde el método main deberemos llamar al método estático **tres veces**, con **distinto número de parámetros**, y **mostrar el resultado por pantalla**. `array`
4. Escribe un programa en Java que llene un vector de enteros con **10 números aleatorios comprendidos entre 0 y 100**, realice una copia del mismo, ordene el vector original y muestre por pantalla los dos vectores. `metodos de clase arrays`
`clase arrays y sort`
`y copyof para copiar`
`copiar, pegar, búsqueda binaria...`
5. Escribe un programa en Java que **solicite por teclado 10 números enteros** y los almacene en un vector. A continuación solicitará un entero y deberá buscarlo en el vector utilizando búsqueda binaria. Para finalizar mostrará por pantalla si lo ha encontrado o no. En caso afirmativo también deberá mostrar la posición. `negativo si no lo encuentra (si es menor que 0 es que no lo ha encontrado y si lo encuentra devuelve la posicion)` `binarysearch`
6. Escribe un programa en Java que permita almacenar 5 números enteros en un vector (v1) y otros 5 números enteros en otro vector (v2). A continuación mostrará por pantalla si los vectores son iguales o no. `comparar`
7. Escribe un programa en Java que permita almacenar 10 números enteros en un vector, ordene el vector de forma descendente (de mayor a menor) y lo muestre por pantalla una vez ordenado. `ordenar`
8. Escribe un programa en Java que llene un **vector (v1) de enteros con 10 números aleatorios comprendidos entre 0 y 99**. A continuación **llenará otro vector (v2) con 10 números aleatorios comprendidos entre 0 y 99**. Ordenará los vectores de forma descendente y generará un nuevo vector (v3) ordenado de forma descendente resultado de la mezcla de los vectores v1 y v2. Para finalizar mostrará el contenido de los tres vectores por pantalla. `clase random`