

- 1) Declara 2 variables numéricas (con el valor que desees), he indica cual es mayor de los dos. Si son iguales indicarlo también. Ves cambiando los valores para comprobar que funciona.
- 2) Declara un String que contenga tu nombre, después muestra un mensaje de bienvenida por consola. Por ejemplo: si introduzco **"Fernando"**, me aparezca **"Bienvenido Fernando"**.
- 3) Modifica la aplicación anterior, para que nos pida el nombre que queremos introducir (recuerda usar JOptionPane).
- 4) Haz una aplicación que calcule el área de un círculo ($\pi \cdot R^2$). El radio se pedirá por teclado (recuerda pasar de String a double con **Double.parseDouble**). Usa la constante PI y el método pow de Math.
- 5) Lee un número por teclado e indica si es divisible entre 2 (resto = 0). Si no lo es, también debemos indicarlo.

- 6) Lee un número por teclado que pida el precio de un producto (puede tener decimales) y calcule el precio final con IVA. El IVA será una constante que será del 21%
- 7) Muestra los números del 1 al 100 (ambos incluidos). Usa un bucle `while`.
- 8) Haz el mismo ejercicio anterior con un bucle `for`.
- 9) Muestra los números del 1 al 100 (ambos incluidos) divisibles entre 2 y 3. Utiliza el bucle que desees.
- 10) Realiza una aplicación que nos pida un número de ventas a introducir, después nos pedirá tantas ventas por teclado como número de ventas se hayan indicado. Al final mostrará la suma de todas las ventas. Piensa que es lo que se repite y lo que no.
- 11) Crea una aplicación que nos pida un día de la semana y que nos diga si es un día laboral o no. Usa un `switch` para ello.
- 12) Escribe una aplicación con un `String` que contenga una contraseña cualquiera. Después se te pedirá que introduzcas la contraseña, con 3 intentos. Cuando aciertes ya no pedirá más la contraseña y mostrará un mensaje diciendo **“Enhorabuena”**. Piensa bien en la condición de salida (3 intentos y si acierta sale, aunque le queden intentos).
- 13) Crea una aplicación llamada `CalculadoraInversa`, nos pedirá 2 operandos (`int`) y un signo aritmético (`String`), según este último se realizará la operación correspondiente. Al final mostrará el resultado en un cuadro de diálogo.

Los signos aritméticos disponibles son:

- `+`: suma los dos operandos.
- `-`: resta los operandos.
- `*`: multiplica los operandos.
- `/`: divide los operandos, este debe dar un resultado con decimales (`double`)
- `^`: 1º operando como base y 2º como exponente.
- `%`: módulo, resto de la división entre `operando1` y `operando2`.