1. Haz una aplicación que calcule el área de un círculo(pi\*R2). 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.
2. Muestra los números del 1 al 100 (ambos incluidos) divisibles entre 2 y 3. Utiliza el bucle que desees.
3. 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).
4. Crea una aplicación que nos pida un día de la semana y que nos diga si es un dia laboral o no. Usa un **switch** para ello.
5. Del siguiente String «La lluvia en Sevilla es una maravilla» cuenta cuantas vocales hay en total (recorre el String con charAt).
6. Reemplaza todas las **a** del String anterior por una **e**.
7. Crea una aplicación llamada CalculadoraPolacaInversaApp, nos pedirá 2 operandos (int) y un signo aritmético (String), según este último se realizará la operación correspondiente. Al final mostrara el resultado en un cuadro de dialogo.

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.

1. Crea una aplicación que nos calcule el área de un círculo, cuadrado o triangulo. Pediremos que figura queremos calcular su área y según lo introducido pedirá los valores necesarios para calcular el área. Crea un método por cada figura para calcular cada área, este devolverá un número real. Muestra el resultado por pantalla

Aquí te mostramos que necesita cada figura:

* **Círculo**: (radio^2)\*PI
* **Triangulo**: (base \* altura) / 2
* **Cuadrado**: lado \* lado

1. Crea una aplicación que nos cuente el número de cifras de un número entero positivo (hay que controlarlo) pedido por teclado. Crea un método que realice esta acción, pasando el número por parámetro, devolverá el número de cifras.

10. Crea una aplicación que nos convierta una cantidad de euros introducida por teclado a otra moneda, estas pueden ser a dolares, yenes o libras. El método tendrá como parámetros, la cantidad de euros y la moneda a pasar que sera una cadena, este no devolverá ningún valor, mostrará un mensaje indicando el cambio (void).

El cambio de divisas es:

* 0.86 libras es un 1 €
* 1.28611 $ es un 1 €
* 129.852 yenes es un 1 €