1. Leer dos números enteros e imprimir el mayor de ellos.
2. Leer un entero y comprobar si es negativo o positivo, imprimiendo por pantalla una frase al respecto. Considere el cero como positivo.
3. Modifique el ejercicio anterior para que, en caso de introducir un cero, se imprima por pantalla un mensaje específico.
4. Leer una edad y comprobar si la persona es mayor de edad, imprimiendo una frase al respecto. Si es menor, imprimir también un mensaje.
5. Modificar el ejercicio anterior para que además se compruebe si es jubilado (tiene más de 67años), imprimiendo un mensaje al respecto.
6. Modificar el ejercicio anterior para que solo se permita una edad válida (0 a 120). En caso de ser válida hará todo lo implementado anteriormente. En caso de ser inválida, se imprimirá un mensaje de error y el programa acabará.
7. Leer seis números y comprobar si coinciden con la combinación ganadora de la primitiva (1, 3, 10, 20, 33, 40), imprimiendo un mensaje al respecto.
8. Modificar el ejercicio anterior para que, al leerlos, se compruebe si todos los números leídos tienen el rango apropiado (entre 1 y 49). Si no lo tienen, imprimir un mensaje de error y el programa acabará.
9. Leer por pantalla un entero y comprobar si es par o impar (use el operador módulo %).
10. Crear un programa que calcule el índice de masa corporal. Lea los datos que sean necesarios, imprima por pantalla el índice, y dependiendo de su valor imprima al usuario un mensaje informativo. Por ejemplo: está por debajo de lo normal, está normal o está por encima de lo normal.
11. Leer por pantalla un número entre 1 y 12 e imprimir por pantalla el nombre del mes correspondiente. En caso de leer un número fuera de rango, imprimir por pantalla un mensaje de error.
12. Establezca un número entre 0 y 9999, que servirá como contraseña. Puede elegir el que desee. Pida por pantalla un número y si coincide escriba “Contraseña correcta, accediendo al sistema”, en caso contrario escriba “Contraseña incorrecta, cerrando sesión”.
13. Desarrolle un sistema de cálculo de descuentos para una farmacia. Cuando el usuario introduzca un precio, usted deberá aplicar un descuento del 15% a ese valor, e imprimir por pantalla el precio final. Recuerde que debe imprimir el precio final tras aplicar el descuento, no la cantidad que se descuenta.
14. Modifique el anterior para que además se imprima la cantidad que se descuenta.
15. Diseñe un programa que lea la temperatura en centígrados del día e imprima el tipo de clima de acuerdo a la siguiente tabla.



1. Pedir un número entre 0 y 99999 y decir cuántas cifras tiene.
2. La universidad ha categorizado las matrículas de acuerdo a la facultad que va a estudiar el postulante. Ingrese por teclado el nombre de la facultad donde va a estudiar, y muestre el importe y la mensualidad. (Use el control switch-case, y recuerde que el nombre que introduzca debe coincidir exactamente con el nombre de universidad).



1. Escriba programa para ingresar 4 notas de un alumno, calcular y mostrar su promedio, sabiendo que la primera y segunda tiene 20% de peso cada una, la tercera y cuarta tienen 30% de peso cada una.
2. Desarrolle un programa que pida cuantos hombres y mujeres hay en un aula y permita calcular el porcentaje de hombres y mujeres.
3. A partir de aquí, los ejercicios son complicados. No se frustre si no le salen.
4. Leer por pantalla dos números enteros, e imprimirlos por pantalla en orden creciente.
5. Leer por pantalla tres números enteros, e imprimirlos por pantalla en orden creciente.
6. Repetir el ejercicio anterior, e imprimirlos en orden decreciente.
7. Lea un número por pantalla y determine si es múltiplo de 10 (use el operador módulo).
8. Leer por pantalla un número de tres cifras, e imprimir cada una de sus cifras en una línea.
9. Crea una aplicación llamada CalculadoraInversa, que lea por pantalla dos operandos (String) y un signo aritmético (String), y según este último se realizará la operación correspondiente. Al final mostrará el resultado en consola. 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)  
   %: módulo, resto de la división entre operando1 y operando2.  
     
   Para leer por pantalla usar únicamente nextLine.
10. En un casino de juegos se desea mostrar los mensajes respectivos por el puntaje obtenido en el lanzamiento de tres dados de un cliente, de acuerdo a los siguientes resultados:

Si los tres dados son seis, mostrar el mensaje “Muy buena suerte”

Si dos dados son seis, mostrar el mensaje “Buena suerte”

Si un dado es seis, mostrar el mensaje “Mala Suerte”

Si ningún dado se obtiene seis, mostrar el mensaje “Muy mala suerte”

Simule los lanzamientos con tres números aleatorios, usando instrucciones Java que los genere.