

# INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

## Laboratorio 04 Repaso

ING. MARTIN POLIOTTO

Docente a cargo del módulo

Agosto 2020



DIPLOMATURA EN

**NUEVAS  
TECNOLOGÍAS**

SECRETARÍA DE  
EXTENSIÓN  
UNIVERSITARIA

**SEU**

**UTN**  
Facultad Regional Córdoba

Ministerio de  
PROMOCIÓN DEL EMPLEO  
Y DE LA ECONOMÍA FAMILIAR

Ministerio de  
CIENCIA Y  
TECNOLOGÍA

**CBA**  
Entre todos

Oficina de  
Montevideo  
Organización  
de las Naciones Unidas  
para la Educación,  
la Ciencia y la Cultura

**Practica 01:**

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

**Practica 02:**

Programa que lea una cantidad de grados centígrados y la pase a grados Fahrenheit.

La fórmula correspondiente para pasar de grados centígrados a fahrenheit es:

$$F=32+(9*C/5)$$

**Práctica 03:**

Programa Java que lea un número entero de 4 cifras y muestre por separado las cifras del número.

**Práctica 04:**

Programa que pida por teclado la fecha de nacimiento de una persona (día, mes, año) y calcule su número de la suerte.

El número de la suerte se calcula sumando el día, mes y año de la fecha de nacimiento y a continuación sumando las cifras obtenidas en la suma.

Por ejemplo:

Si la fecha de nacimiento es 12/07/1980

Calculamos el número de la suerte así:  $12+7+1980 = 1999$   $1+9+9+9 = 28$

Número de la suerte: 28

### **Práctica 05:**

Programa que lea una variable entera mes y compruebe si el valor corresponde a un mes de 30 días, de 31 o de 28. Supondremos que febrero tiene 28 días. Se mostrará además el nombre del mes. Se debe comprobar que el valor introducido esté comprendido entre 1 y 12.

### **Práctica 06:**

El programa lee por teclado tres números enteros y calcula y muestra el mayor de los tres.

### **Práctica 07:**

Realice un programa que le ofrezca al usuario un menú de opciones que le permita ejecutar las siguientes acciones:

- Opción 1: Calcular promedio de 1.000 números aleatorios generados en el rango de [0, 100.000].
- Opción 2: Buscar el mayor de 10.000 números aleatorios generados en el rango de [0, 100.000].
- Opción 3: Buscar el menor de 5.000 números aleatorios generados en el rango de [0, 100.000] y calcular el valor promedio de los números menores a 10.000.
- Cualquier otro número: Salir del programa.

### **Práctica 08:**

Desarrollar un programa que permita procesar los datos del último censo de una pequeña población. Por cada habitante se ingresa: sexo (M/F) y edad. La carga de datos finaliza al ingresar cualquier otro valor para sexo. El programa debe informar:

- A qué sexo corresponde la mayor cantidad de habitantes (considerar que puede ser igual)
- Cantidad de mujeres en edad escolar (4 a 18 años inclusive)
- Si hay algún varón que supere los 80 años de edad