



Ejercicio Obligatorio Unidad 5 parte 2

Ejercicio1

Crea un ArrayList con los nombres de 6 compañeros de clase. A continuación, muestra esos nombres por pantalla. Utiliza para ello un bucle for que recorra todo el ArrayList sin usar ningún índice.

Ejercicio2

Realiza un programa que introduzca valores aleatorios (entre 0 y 100) en un ArrayList y que luego calcule la suma, la media, el máximo y el mínimo de esos números. El tamaño de la lista también será como máximo 20 elementos.

Ejercicio3

Escribe un programa que ordene (sort) y muestre 10 números enteros introducidos por teclado y almacenados en un objeto de la clase ArrayList.

Ejercicio4

Crea una clase denominada AvesEnZoo con 4 atributos. Uno será de tipo String (tipoDeAve) y los otros tres serán de tipo int (numeroAves, numeroMachos, numeroHembras). Crea una clase GruposDeAvesZoo que implemente la interface Iterable. Crea varios objetos de tipo AvesEnZoo y añádelos a un objeto GruposDeAvesEnZoo. Utilizando un iterador, muestra los datos de los objetos presentes en el objeto GruposDeAvesZoo. El resultado a conseguir por pantalla deberá ser similar al siguiente:

TIPO	TOTAL	MACHOS	HEMBRAS
------	-------	--------	---------

Aguilas	35	10	25
---------	----	----	----

Buitres	100	55	45
---------	-----	----	----

Halcones	80	25	55
----------	----	----	----



Comentarios orientativos :

Aunque habría muchas formas de llegar a este resultado, lógicamente lo haremos usando las interfaces y métodos vistos. Por ejemplo `AvesEnZoo az1 = new AvesEnZoo("Aguilas ",35,10,25)` sería un objeto de la clase `AvesEnZoo` y `public AvesEnZoo[] gruposDeAves;` sería el atributo de la clase `GruposDeAvesZoos` en base al cual se realiza la iteración.