

Programación

UD 2 – Utilización de objetos

Práctica 1

Práctica 1

1. Realiza un programa en Java que pida introducir 5 números enteros al usuario por la consola. El programa deberá mostrar:
 - a) Por cada número, si dicho número es **impar**. (1 punto)
 - b) Por cada número, si dicho número es **mayor o igual que 5 y menor que 10**. (1 punto)
 - c) Por cada número, exceptuando el primero, si dicho **número ha sido introducido por el usuario en los números anteriores**. (2 puntos)
 - d) La **media aritmética** en números reales (**con decimales**) de los 5 números introducidos. (2 puntos)
2. Realiza un programa en Java que pida introducir 3 números enteros al usuario por la consola. El programa deberá mostrar los números **ordenados de mayor a menor**. (4 puntos)

El programa no debe utilizar bucles (for, while) ni programación condicional (if, switch), sí podrás usar la clase Math.

Debes incluir comentarios al código que realizas.

Una vez completado debes subir el archivo .java a Moodle.