

Ejemplo métodos Clase String

```
package EjemplosDeString;

public class eje01 {

    public static void main(String[] args) {

        String cadena="El que se fue a Sevilla perdio su silla y el que se fue al Torreon, su sillón";

        System.out.println(cadena.charAt(0)); // Nos devolvera E

        System.out.println(cadena.charAt(11)); //Nos devolvera u

        System.out.println(cadena.endsWith("n")); //Nos devuelve true

        System.out.println(cadena.startsWith("e")); //Nos devuelve false, Java distingue entre
        mayusculas y minusculas

        System.out.println(cadena.equals("El que se fue a Sevilla perdio su silla y el que se fue al
        Torreon, su sillón")); //Nos devuelve true

        byte[] array_bytes=cadena.getBytes(); //Creamos un array de bytes e insertamos la
        devolucion del metodo

        System.out.println("Codigo ASCII de cada caracter");

        for (int i=0;i<array_bytes.length;i++){
            System.out.print(array_bytes[i]+" "); //Muestra los codigos
        }
        System.out.println("");
        System.out.println(cadena.indexOf("fue")); //localiza la posicion donde se encuentra "fue"

        System.out.println(cadena.length()); // Nos devuelve la longitud: 77

        System.out.println(cadena.replace('a', 'e')); // Cambia todas las a por e

        System.out.println(cadena.toLowerCase()); //Transforma el String a minusculas

        System.out.println(cadena.toUpperCase()); //Transforma el String a mayusculas

    }

}
```

Ejercicios Varios para String - Tanda 1

Ejercicios varios String

1. Hacer un programa que pida al usuario que introduzca una frase por pantalla, y muestre por pantalla cuántas vocales hay en el texto.
2. Hacer un programa que pida al usuario que introduzca una frase por pantalla, y muestre por pantalla el mismo texto pero empezando por la última letra hasta la primera. Ejemplo: "Hola que tal" --> "lat euq aloH"
3. Hacer un programa con un String que contenga una contraseña cualquiera. Después se pedirá por pantalla que introduzcas la contraseña, con 3 intentos. Cuando aciertes ya no pedirá más la contraseña y mostrará un mensaje diciendo **"Enhorabuena"**. Si supiera los 3 intentos entonces mostrará un mensaje "Usuario bloqueado" y finalizará el programa.

Ejercicios Varios para String - Tanda 2

Ejercicios varios String

4. Hacer un programa que pida un texto por pantalla, pida una letra por pantalla (que exista dentro del texto anterior), y pida otra letra por pantalla. Con todos esos datos, el programa debe sustituir todas las veces donde aparezca la primera letra, por la segunda. Mostrar el texto modificado por pantalla.

5. Hacer un programa que pida un nombre completo por pantalla (Nombre Apellido Apellido) y lo guarde en una sola variable String. Después habrá que trocear el dato, separándolo en Nombre, Apellido1, y Apellido2. Por último, mostrar por pantalla el nombre ordenado de la siguiente manera: Apellido1 Apellido2, Nombre.

6. Al Ejercicio anterior, añadir que antes de mostrar el resultado por pantalla, transforme la primera letra del Nombre y de los apellidos, a Mayúsculas.

7. Hacer un programa que pida por pantalla una hora en este formato "HH:MM", donde siempre va a haber dos dígitos de hora y dos dígitos de minutos (aunque sea cero). Calculará cuántos minutos quedan para finalizar el día, por lo que tendremos que calcular cuántos minutos quedan desde esa hora introducida, hasta las 00:00. Devolverá la cantidad en minutos restante. Ejemplo:

22:45

75

Ejercicios Clases POO Tanda 1

EJERCICIOS CLASES POO - TANDA 1

Ejercicio1: Trabajando con la clase Object

Crear una clase (que implemente la clase abstracta Cloneable) con tres variables (dos enteros y un String). Implementar para dicha clase, el constructor con tres parámetros (para crear un objeto completo) y los getters y setters correspondientes. También implementar el método clone().

Crear otra clase que use el objeto anterior y con el main, en el que se creen: (1) dos objetos con el constructor, (2) un tercer objeto con asignación de algún objeto creado en el punto anterior, (3) otro cuarto objeto creado con el método clone(). Imprimir por pantalla (método toString()) los nombres de cada objeto. Haced las correspondientes comparaciones entre los distintos objetos con el método apropiado e imprimid el resultado de dichas comparaciones.

Ejercicio 2: Paso de parámetros por Valor y por Referencia

Crear una clase con main, que tenga dos métodos que devuelvan 0 si todo va bien. Al primero se le pasa un entero por valor y se multiplica por sí mismo. Al segundo método, se le pasa el entero como array de enteros y se multiplica también por sí mismo. En el main, sacar por pantalla los valores de ambas variables una vez llamado a los dos métodos.

Ejercicio 3: Método recursivo

Calcular de manera recursiva, el factorial de un número. Solicitar el número por pantalla.