

1. Sócrates Martínez tenía un loro un tanto indecoroso que alguna vez había resultado algo inoportuno en alguno de sus imprevisibles arranques dialécticos. A su dueño siempre le decía: "¡Ave César!", pero a cuando se le acercaba cualquier otra persona gritaba: "Sócrates Socorro". Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **AlternativaLoro**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla todos los términos de la situación relatada.
2. Ya iba a dar la incursión por fracasada cuando, a punto de salir de la habitación, vio una bola de papel cerca del rincón, bajo la ventana. Algo le pasó por la cabeza que le hizo examinar aquel papel. ¡Quizás...! Había garabateado algo incomprensible y sin sentido: "S@rgOz". ¿Sería esa la clave secreta que había ido a buscar? ". Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **AlternativaClave**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla todos los términos de la situación relatada.
3. Después de dejar a los niños en el repaso, Marina fue a hacer la compra. Quería hacer pescado pero le faltaba vino seco para la salsa. Al ir a pagar observó en la caja más cercana, de las dos que estaban abiertas, un cartel que decía: "Máximo 10 artículos". ¿Por qué caja pasó Marina a pagar?. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **AlternativaPago**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla todos los términos de la situación relatada.
4. El reverso del documento decía que si la multa de 60 Euros se pagaba en los treinta días naturales se aplicaría un descuento del 20%. Habían pasado ya tres semanas y pensó que no tenía sentido esperar más, así que entró en la oficina de recaudación con el deseo de salir de allí lo antes posible. ¿Cuánto dinero pagó por la multa? ". Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **AlternativaMulta**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla todos los términos de la situación relatada.
5. Andrés puso la mesa con mucha antelación. Le gustaba el protocolo de las cenas de gala y las comidas de etiqueta, y en algún sitio leyó que los tenedores de carne solían tener tres puntas, mientras que los de pescado venían a tener cuatro. En ese momento su madre dijo: "A la mesa, que el pollo ya está listo". ¿Cuántas puntas tenían los tenedores que usaron en la cena? Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **AlternativaTenedor**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla todos los términos de la situación relatada.
6. Si un año es divisible por 400 entonces es bisiesto. En caso contrario, si es divisible por 100 entonces no lo es. En caso de que tampoco sea divisible por 100 pero sí lo sea por 4, entonces sí es bisiesto. Pero si tampoco es divisible por 4 entonces, definitivamente, no es bisiesto. ¿Este año es bisiesto? Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **AlternativaBisiesta**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla todos los términos de la situación relatada.
7. Algunos meses del año tienen 31 días, otros tienen 30 y febrero tiene 29 o 28 días dependiendo si el año es bisiesto o no. ¿Cuántos días tiene el mes actual? Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **AlternativaMensual**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla todos los términos de la situación relatada.

8. Un centro formativo dispone de un programa informático de gestión de las calificaciones de sus alumnos. Las calificaciones son breves descripciones de texto que informan del resultado de una evaluación. Las calificaciones posibles que contempla el programa son las que se enumeran en la siguiente tabla. Para referirlas en el programa no hay que escribirlas sino que se indican pulsando la tecla con el código correspondiente. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **AlternativaCalificacion**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que a partir del código muestre la calificación asociada.

Código	Calificación
0	No evaluado
1	No presentado
2 – 3	Muy deficiente
4	Insuficiente
5	Suficiente
6	Bien
7 – 8	Notable
9	Sobresaliente

9. El damero de ajedrez es un tablero cartesiano de 8 filas y 8 columnas, cuyos cruces forman cuadrados de igual tamaño, en un total de 64, coloreados en claro y oscuro de forma alterna. El tablero enfrenta a dos jugadores: uno juega con “blancas” y el otro juega con “negras”. El jugador que juega con “blancas” debe girar el damero hasta que a su derecha haya una esquina “blanca”. Desde el punto de vista del jugador de “blancas” el tablero tiene unas coordenadas. Las columnas se identifican por letras minúsculas, desde la columna de la izquierda con la letra “a” hasta la columna de la derecha con la letra “h”. Asimismo las filas se identifican por números, desde la fila más cercana al jugador de “blancas” que es la fila 1, hasta la fila más alejada del jugador de “blancas” que es la 8. El jugador de “negras” asume las coordenadas tal cual lo ve el jugador de “blancas”. Así las cosas, cada uno de los cuadros del damero tiene unas coordenadas propias que lo identifican: primero la letra y luego el número. Un teléfono móvil con pantalla táctil tiene una aplicación para jugar al ajedrez que dibuja el damero utilizando un área de 400 píxeles de lado. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **AlternativaDamero**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que a partir de la pulsación del usuario en la pantalla táctil, indique las coordenadas del cuadro del damero apuntado.
10. Un edificio de cinco plantas tiene instalado un ascensor que dispone de indicación hablada de la planta a la que llega. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **AlternativaAscensor**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que a partir del número de planta deseado, muestre el mensaje que verbaliza la voz.
11. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **AlternativaSemana**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que a partir del número del día de la semana deseado, muestre su nombre. Se considerará que el lunes es el día 1 mientras que domingo es el día 7.
12. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **AlternativaMes**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que a partir del número del mes del año deseado, muestre su nombre. Se considerará que enero es el mes 1 mientras que diciembre es el mes 12.

13. Un centro formativo dispone de un programa informático de gestión de las calificaciones de sus alumnos. Las calificaciones son breves descripciones de texto que informan del resultado de una evaluación. Las calificaciones están asociadas a rangos de notas. Las notas son valores numéricos positivos con dos decimales que pueden tomar cualquier valor entre 0 y 10. Las calificaciones posibles que contempla el programa son las que se enumeran en la siguiente tabla, que también indica la correspondencia entre una nota y su calificación. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **AlternativaNota**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que a partir del valor numérico de la nota, muestre la calificación asociada.

Rangos	Calificación
nota < 3	Muy deficiente
3 <= nota < 5	Insuficiente
5 <= nota < 6	Suficiente
6 <= nota < 7	Bien
7 <= nota < 9	Notable
9 <= nota	Sobresaliente

14. La sección de espectáculos y ocio es una de las más populares de los periódicos, la programación de televisión, los crucigramas y sudokus, la previsión del tiempo, la guía de espectáculos son consultados con mucha asiduidad por los lectores. Entre la información que se puede consultar en la sección de espectáculos está el horóscopo. El horóscopo proporciona consejos a las personas según su signo zodiacal. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **AlternativaZodiaco**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que a partir de la fecha de nacimiento de una persona indique su signo del Zodiaco. Los signos se relacionan en la siguiente tabla:

Signo	Periodo
Aries	21/03 – 20/04
Tauro	21/04 – 21/05
Géminis	22/05 – 21/06
Cáncer	21/06 – 23/07
Leo	24/07 – 23/08
Virgo	24/08 – 23/09
Libra	24/09 – 23/10
Escorpio	24/10 – 22/11
Sagitario	23/11 – 21/12
Capricornio	22/12 – 20/01
Acuario	21/01 – 19/02
Piscis	20/02 – 20/03