## Μάθημα 2°. Ασκήσεις σε δομές ακολουθίας και δομές επιλογής

1. Να γίνει πρόγραμμα που να δέχεται δύο ακεραίους από το πληκτρολόγιο και να εμφανίζει το γινόμενο τους.

```
import java.util.Scanner;

public class Javaexcercise
{
  public static void main(String[] args)
  {
    Scanner in = new Scanner(System.in);
    System.out.print("Input 1st number: ");
    int number1 = in.nextInt();
    System.out.print("Input 2nd number: ");
    int number2 = in.nextInt();
    System.out.println("Product of two numbers: "+ number1 + " x " + number2 + " = " + number1 * number2);
    }
}
```

2. Να γίνει πρόγραμμα που να δέχεται δύο ακεραίους και να εμφανίζει άθροισμα, γινόμενο , υπόλοιπο, πηλίκο και πηλίκο ακέραιας διαίρεσης.

```
import java.util.Scanner;
public class Javaexcercise
{
  public static void main(String[] args)
  {
    Scanner in = new Scanner(System.in);
    System.out.print("Input 1st number: ");
    int num1 = in.nextInt();
    System.out.print("Input 2nd number: ");
    int num2 = in.nextInt();
```

```
System.out.println("Addition of two numbers: " + num1 + " + " + num2 + " = "
  (num1 + num2));
 System.out.println("subtraction of two numbers: " +num1 + " - " + num2 + " =
" + (num1 - num2));
 System.out.println("Multiplication of two numbers: "+ num1 + " x " + num2 +
" = " + (num1 * num2));
 System.out.println("Division of two numbers: " + num1 + " / " + num2 + " = "
+ (num1 / num2));
 System.out.println("Remainder of two numbers: "+ num1 + " mod " + num2 + " =
" + (num1 % num2));
 System.out.println("Fraction division of two numbers: "+ num1 + "/" + num2
+ " = " + (num1/(float)num2));
 }
```

```
Input 1st number: 11
Input 2nd number: 4
Addition of two numbers: 11 + 4 = 15
subtraction of two numbers: 11 - 4 = 7
Multiplication of two numbers: 11 x 4 = 44
Division of two numbers: 11 / 4 = 2
Remainder of two numbers: 11 mod 4 = 3
Fraction division of two numbers: 11/4 = 2.75
```

3. Να γίνει πρόγραμμα που θα δέχεται 5 αριθμούς από το πληκτρολόγιο και θα μας υπολογίζει και θα εμφανίζει το μέσο όρο τους.

```
import java.util.Scanner;
public class JavaApplication51
{
```

```
public static void main(String args[]) {
    Scanner input =new Scanner(System.in);
    int i,x,sum=0;
    for(i=1; i<=5; i++)
    {
        System.out.println("Enter "+i+"th number\n");
        x=input.nextInt();
        sum=sum+x;
    }
    System.out.println("Avg is = " + sum/(float)(i-1));
}</pre>
```

4. Να γίνει πρόγραμμα που να αντιμεταθέτει δύο τιμές ακεραίων. Εμφανίστε τις τιμές πριν και μετά την αντιμετάθεση. Μπορεί να γίνει αντιμετάθεση με χρήση μόνο δύο μεταβλητών;

```
public class Javaexcercise {
  public static void main(String[] args) {
    int num1, num2, temp;
    num1 = 30;
    num2 = 50;
    System.out.println("Before swapping : num1, num2 = "+num1+", "+ + num2);
    temp = num1;
    num1 = num2;
    num2 = temp;
    System.out.println("After swapping : num1, num2 = "+num1+", "+ + num2);
  }
}
```

5. Να γίνει πρόγραμμα που να δέχεται έναν ακέραιο από το πληκτρολόγιο και να εμφανίζει αν είναι θετικός, αρνητικός ή μηδεν.

```
import java.util.Scanner;
public class JavaExcercise {
public static void main(String[] args)
```

```
{
Scanner in = new Scanner(System.in);
System.out.print("Enter any number: ");
int num = in.nextInt();
if (num > 0)
{
System.out.println("Number is positive");
}
else if (num < 0)
{
System.out.println("Number is negative");
}
else
{
System.out.println("Number is zero");
}
}
}</pre>
```

6. 6.Να γίνει πρόγραμμα που να δέχεται έναν ακέραιο από το 1..7 και να μας εμφανίζει με switch την ημέρα της εβδομάδας.

```
case 2:
System.out.println("Monday\n");
break;
case 3:
System.out.println("Tuesday\n");
break;
case 4:
System.out.println("Wednesday\n");
break;
case 5:
System.out.println("Thursday\n");
break;
case 6:
System.out.println("Friday\n");
break;
case 7:
System.out.println("Saturday\n");
break;
default:
    System.out.println("Number out of range 1..7");
   break;
```