

### RELACIÓN DE EJERCICIOS LA TAREA 3.1:

En esta unidad has visto cómo se crean y utilizan las estructuras de selección y repetición. También se han tratado las excepciones, pruebas y documentación del proyecto. Ahora trata de poner todos los conocimientos aprendidos en práctica mediante la siguiente relación de ejercicios.

#### EJERCICIO DE SELECCIÓN:

1. Pide por teclado un número correspondiente al precio de un producto. Muestra por pantalla el mensaje “el precio del producto es caro” (vale más de 10), “tiene un precio normal” (el precio es menor o igual que 10 y mayor que 5) o “el precio es bajo” (vale igual o menos que 5).
2. Pide por teclado un número correspondiente a la posición obtenida por un corredor en la carrera. Si el corredor quedó primero, muestra por pantalla el texto “campeón”, si quedó segundo “subcampeón”, si llegó en tercera posición muestra “tercero”. En cualquier otro caso muestra el mensaje “lo importante es participar” (utiliza un switch)
3. Programa que lea 3 números de teclado y los muestre ordenados de mayor a menor.
4. En un determinado comercio se realiza un descuento dependiendo del precio de del producto. Si el precio es inferior a 100 euros, no se hace descuento; si es mayor o igual a 100 euros y menor que 200 euros, se hace un 5% de descuento, y si es mayor o igual a 200 euros, se hace un 10% de descuento. Haz un programa que lea por teclado el precio de un producto y nos calcula y muestre por pantalla su precio final.

#### EJERCICIO DE REPETICIÓN:

5. Programa que sume los primeros 50 números múltiplos de 3.
6. Programa que lea tantos números por teclado como el usuario desee (Se termina introduciendo el número 0) y que nos diga cuantos números pares se leyeron y cuantos números positivos.
7. Haz un programa que pida por teclado una contraseña; Si coincide con la palabra secreta (por ejemplo, pepe) muestra el mensaje “bienvenido”. En caso contrario, escribe el mensaje “contraseña incorrecta”. vuelve a repetir el proceso mientras no metas la contraseña o llegues al límite de intentos (10 intentos).

Nota: aquí tienes un ejemplo de cómo comparar palabras

```
String palabra1 ="pepe"  
String palabra2 ="juan"  
palabra1.equals("palabra2")
```

### RELACIÓN DE EJERCICIOS LA TAREA 3.1:

8. Programa que lea por teclado las edades de 10 alumnos de una clase y nos de la edad del alumno mayor, la edad del alumno menor y la edad media de la clase.

Trata en todos los programas las excepciones que se producen al leer números por teclado!!

---

**Deberás entregar los proyectos java con el código de los 8 programas propuestos.**  
Puedes entregar también un fichero .pdf con el código de todos los programas.  
**Cada ejercicio tiene una puntuación de 1.25 puntos.**

Entrega un fichero comprimido con todo el código y dale un nombre similar a éste:  
**sanchez\_manas\_begona\_tarea4.1 (si la alumna se llama Begoña Sanchez Mañas)**