

## Pasar de Java a C#

Veamos esta serie de ejercicios hechos en Java. Ahora vamos hacer lo mismo utilizando el c# y Visual Studio, solo tendremos que utilizar labels, buttons y textbox, así como la conversión de tipo.

Recordar de entero a string utilizamos el ToString() y de string a entero podemos utilizar el Parse.ToInt32(...).

Además si queremos sacar varios valores en un textBox tenemos que habilitar la propiedad multiline y hacerlo de la siguiente manera,por ejemplo:

```
textBox2.AppendText(cont.ToString()+"\r\n");
```

Pasemos los conceptos de Java a c# y además le damos un poco de diseño para mejorar su apariencia, veamos el ejemplo del contador

Ejemplo: Programa que muestra los números naturales (1,2,3,4,5,6,...) hasta un número introducido por teclado.

*Solución en Java*

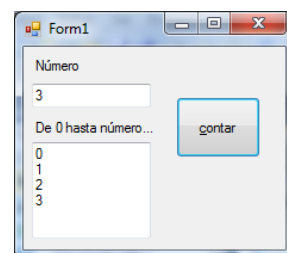
```
class Numeros {
    public static void main(String arg[ ]) {
        BufferedReader stdin;
        stdin=new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));
        int num, cont;
        System.out.println("Dame un número tope :");
        num =Integer.parseInt(stdin.readLine());
        cont = 1;
        do
        {
            System.out.println("Número :" + cont);
            cont = cont +1;
        }while (cont<=num)
    }
}
```

*En Visual Studio C#*

```
namespace deJavaCsharp
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        int num, cont;

        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            do
            {
                textBox2.AppendText(cont.ToString()+"\r\n");
                cont = cont + 1;
            }
        }
    }
}
```



Ejecución

```

    } while (cont <= Int32.Parse(textBox1.Text));
  }
}

```

---

### Contar2.java

Ahora pediremos dos numeros, y contaremos desde el menor hasta el mayor.

### Tabla.java

Programa que escribe la tabla de multiplicar de un número introducido por teclado.

### ParImpar15.java

Programa que solicita 15 números y nos va indicando si son pares o impares. Al finalizar nos mostrará cuantos son pares y cuantos impares.

### Doble.java

Pediremos numero, y diremos cual es el doble del numero introducido. Pararemos cuando el numero introducido sea cero.

### Atras.java

Programa que permite realizar una cuenta atras, desde el numero que introduzca el usuario hasta cero. Lo realizará de tres formas distintas.

for  
do-while.  
while.

### Adivina.java

El usuario "piensa" un número del 1 al 100 y el ordenador lo adivina. (el usuario debe indicarle al ordenador si es mayor, menor o igual).

### Menu.java

Programa que muestra un menú con las siguientes opciones:

1. Suma.
2. Resta.
3. Multiplicación.
4. División.
5. Salir.



Utilizar Botones...

Y permite hacer las operaciones con dos numeros hasta que pulsemos la opción de salir.

### Factorial.java

Programa que me permite calcular el factorial de una serie de números acabada con la introducción del número -1.

### Primo.java

Programa que lee un numero entero y positivo y nos indica si es primo o no.

### Tablas.java

Escribir un programa que me ayude a aprender las tablas de multiplicar.

Para ello se irá pidiendo la tabla de multiplicar de un número (pedido por teclado con anterioridad) y comprobando que los valores introducidos son correctos. Si es así el programa escribirá "CORRECTO" y en caso contrario deberá escribir "LO SIENTO, SE HA EQUIVOCADO. LA RESPUESTA CORRECTA ES número".

La última línea mostrará el número de aciertos. *En nuestro caso una etiqueta o textbox.*

