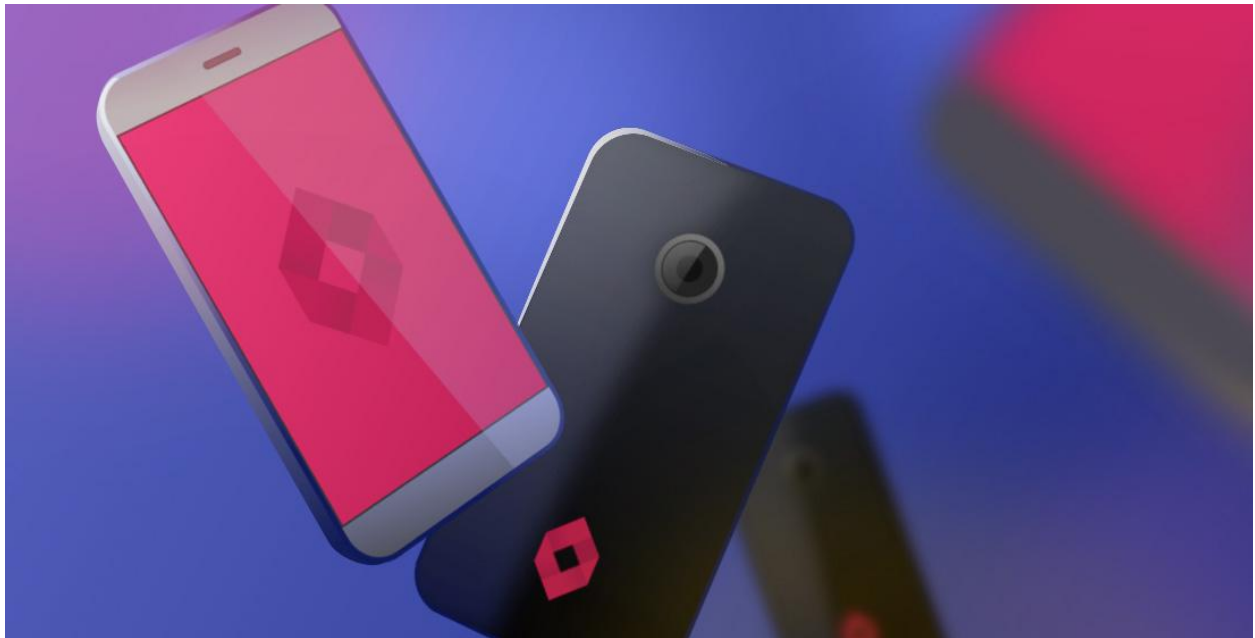


ATL Academy

Clase: “Ejercicios de Repaso”



Actividades Individuales:

De las siguientes actividades, **no es necesario realizar una entrega ni subirlas al repositorio**.

No es necesario que realices todas las actividades. Simplemente son para que practiquen y se vayan acostumbrando a programar en Java.

Si desean recibir feedback de estas actividades compártanla directamente con Lucas en Discord.

Ejercicio 1)


Armaz un programa para organizar un "amigo invisible": Este programa debe permitir a los participantes ingresar sus nombres. Luego, cada participante debe sentarse frente a la computadora, escribir su nombre y recibir una indicación sobre a quién debe darle un regalo. El programa también debe limpiar la consola después de que cada participante haya visto su indicación.

Ejercicio 2)

Crear un programa que funcione como una calculadora de cambio: Este programa debe recibir como entrada una cantidad de dinero y el costo de un producto. Utilizando la resta, el programa debe calcular el cambio que se debe entregar al cliente y mostrar la cantidad de billetes y monedas necesarios para el cambio.

Ejercicio 3)

Crear un programa para calcular el interés compuesto: Este programa debe permitir al usuario ingresar el capital inicial, la tasa de interés y el tiempo en años. Utilizando la fórmula del interés compuesto, el programa debe calcular el monto total acumulado y mostrarlo al usuario.



Ejercicio 4)

Crear un programa para ingresar las notas de alumnos utilizando programación orientada a objetos: El programa debe permitir al usuario cargar las notas de varios alumnos. Cada alumno debe tener atributos como nombre, apellido y una lista de notas. Utilizando la programación orientada a objetos, el programa debe permitir ingresar las notas de cada alumno y realizar cálculos como el promedio de notas.

Ejercicio 5)

Crear un juego de adivinar la palabra: Este juego consiste en mostrar una pista o descripción y permitir al jugador adivinar la palabra correcta. Por ejemplo, el programa podría mostrar el mensaje: "Es un animal muy grande, con trompa. ¿Qué es?" El jugador debe ingresar su respuesta y el programa debe verificar si es correcta o no.

Ejercicio 6)

Armaz un programa que funcione como una lista de reproducción de Spotify simple: El programa debe permitir al usuario agregar canciones a una lista de reproducción. Cada canción debe tener atributos como título, artista y duración. El programa debe permitir reproducir las canciones en orden y mostrar la información de la canción que se está reproduciendo en ese momento.

