

# Java para no programadores

Módulo 2 - Laboratorio

## Para poder realizar este laboratorio, se recomienda:

- Revisar contenidos previos.
- Descargar los elementos necesarios para su resolución.

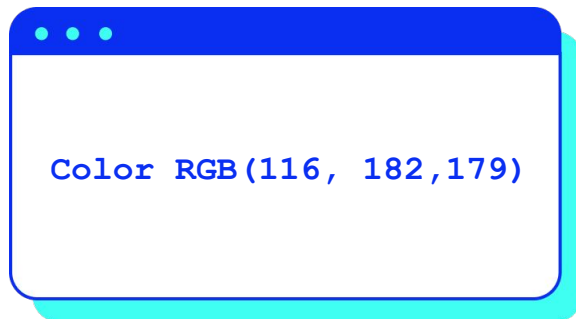


## Ejercicio 1

Crear un color de forma **aleatoria** basado en el sistema **RGB**, el utilizado para su representación. Este se basa en tres colores:

- **R:** *Red* (rojo)
- **G:** *Green* (verde)
- **B:** *Blue* (azul)

A todo el espectro de colores que va desde el 0,0,0 al 255,255,255 se le denomina **cubo RGBA**, todo el espectro de colores que va desde el 0,0,0 al 255,255,255 se le denomina **cubo RGB**.

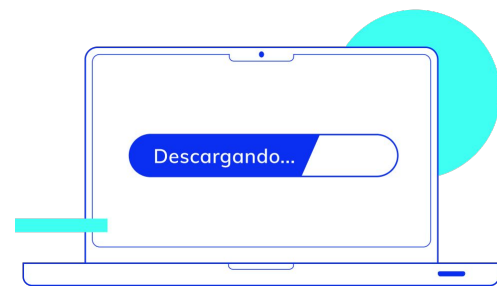


## Ejercicio 2

Se pide que ingrese por consola **una palabra** y realice las siguientes operaciones:

1. Generar **un número aleatorio entre 97 y 122** y mostrar **qué letra representa el número dado**.
2. Indicar si la letra obtenida en el punto anterior **está en la palabra ingresada por el usuario**.

En la sección de **Descargas** encontrarás los recursos necesarios para realizar los ejercicios y su resolución para que verifiques cómo te fue.





**¡Sigamos  
trabajando!**