

EJERCICIOS COMPLEMENTARIOS

1. Diseñar un programa que permita calcular 10 números aleatorios comprendidos entre 1 y 10 y visualice si salieron más números pares o impares.

Para generar números aleatorios tenemos que utilizar la librería Random

```
Import java.util.Random;
```

```
Random valor = new Random();
```

```
nume =valor.nextInt(9);
```

Genera número aleatorios entre 0 y 9

```
nume =valor.nextInt(9)+1;
```

Genera número aleatorios entre 1 y 10

2. Diseñar un programa que permita averiguar un número aleatorio entre 1 y 100:

El ordenador deberá calcular un número aleatorio entre 1 y 100. A continuación nos pedirá que adivinemos dicho número, introduciendo uno por teclado. Aparecerá un mensaje en pantalla indicando si es mayor o menor. Si hemos fallado, nos volverá a pedir otro hasta que acertemos. En el momento de acertar deberá aparecer el correspondiente mensaje y nos dirá cuántos intentos hemos realizado.

3. Diseñar un algoritmo que permita simular el lanzamiento de una moneda N veces y que muestre al final cuantas veces salió cara. (Cara valor 0, Cruz valor 1).

4. Diseñar un algoritmo que permita simular el lanzamiento de un dado N veces y que muestre al final cuantas veces salió cada una de sus caras.

5. Visualizar el triángulo de Floyd para un número de filas que introduciremos por teclado. Por ejemplo si el número de filas es 4 el triángulo de Floyd será:

1

2 3

4 5 6

7 8 9 10

6. Hacer un programa que escriba los N primeros números de la sucesión Fibonacci.

0 1 1 2 3 5 8 13 21.....