PROGRAMACIÓN



Capítulo 2: Ejercicios propuestos

- 1. **Ejercicio:** Realiza un programa con tres variables de tipo entero a, b y c. El programa deberá mostrar por pantalla el valor menor y mayor.
- 2. **Ejercicio:** Realiza un programa utilizando bucles que muestre la siguiente figura por pantalla.

* ** ***

3. **Ejercicio:** Realiza un programa utilizando bucles que muestre la siguiente figura por pantalla.

*

4. **Ejercicio:** Se desea conocer el **lucky number** (número de la suerte) de cualquier persona. Dicho número se consigue reduciendo la fecha de nacimiento a un número de solo un dígito. Por ejemplo, la fecha de nacimiento de Emma es: $16-08-1973 \rightarrow 16+8+1973=1997 \rightarrow 1+9+9+7=26 \rightarrow 2+6=8$. El número de la suerte de Emma será el 8.

Realiza un programa que calcule el **lucky number** de cualquier persona.

5. **Ejercicio:** Realiza un programa que muestre por pantalla las tablas de multiplicar del 1 al 10 con el siguiente formato:

Tabla del 1

PROGRAMACIÓN



Capítulo 2: Ejercicios propuestos

6. **Ejercicio:** Tenemos la siguiente clase:

```
import java.util.*;
public class Test {
public static void main ( String [ ] args) {
    Random rnd = new Random();
    int valor = rnd.nextInt();
    System.out.println(valor);
}
}
```

Modifica el programa para que valor esté entre el rango [100-200] y muestre por pantalla si valor es par o impar.

- 7. **Ejercicio:** Realiza un programa que transforme números en formato decimal a números en formato romano (hasta el número 3999 como máximo).
- 8. **Ejercicio:** Realiza una programa *minumeroEsOmirp* que diga si un número es Omirp o no.Un número es Omirp si en un número primo y además, al invertir sus dígitos da un número primo. Por ejemplo: 7951 y 1597.
- 9. **Ejercicio:** Realiza un programa que muestre en pantalla los 50 primeros números pares.
- 10. **Ejercicio:** Realiza un programa que muestre en pantalla los números del 1 al 100 sin mostrar aquellos números múltiplos de 5.