

Ejercicios Básicos iniciales para principiantes

1. Programa java que realice lo siguiente: declarar una variable N de tipo int, una variable A de tipo double y una variable C de tipo char y asigna a cada una un valor. A continuación muestra por pantalla: El valor de cada variable, la suma de N + A, la diferencia de A - N, el valor numérico correspondiente al carácter que contiene la variable C.
2. Programa java que realice lo siguiente: declarar dos variables X e Y de tipo int, dos variables N y M de tipo double y asigna a cada una un valor. A continuación realiza y muestra por pantalla una serie de operaciones entre ellas.
3. Programa Java que declare una variable entera N y asígnele un valor. A continuación escribe las instrucciones que realicen lo siguiente: Incrementar N en 77, Decrementarla en 3, Duplicar su valor.
4. Programa java que declare cuatro variables enteras A, B, C y D y asígnele un valor a cada una. A continuación realiza las instrucciones necesarias para que: B tome el valor de C, C tome el valor de A, A tome el valor de D, D tome el valor de B.
5. Programa Java que declare una variable A de tipo entero y asígnele un valor. A continuación muestra un mensaje indicando si A es par o impar. Utiliza el operador condicional (? :) dentro del println para resolverlo.
6. Programa Java que declare una variable B de tipo entero y asígnele un valor. A continuación muestra un mensaje indicando si el valor de B es positivo o negativo. Consideraremos el 0 como positivo. Utiliza el operador condicional (? :) dentro del println para resolverlo.
7. Programa Java que declare una variable C de tipo entero y asígnele un valor. A continuación muestra un mensaje indicando si el valor de C es positivo o negativo, si es par o impar, si es múltiplo de 5, si es múltiplo de 10 y si es mayor o menor que 100. Consideraremos el 0 como positivo. Utiliza el operador condicional (? :) dentro del println para resolverlo.

Ejercicios Básicos con Estructura Secuencial

1. Programa Java que lea dos números enteros por teclado y los muestre por pantalla.
2. Programa Java que lea un nombre y muestre por pantalla: "Buenos días *nombre_introducido*".
3. Programa Java que lee un número entero por teclado y obtiene y muestra por pantalla el doble y el triple de ese número.
4. Programa que lea una cantidad de grados centígrados y la pase a grados Fahrenheit. La fórmula correspondiente es: $F = 32 + (9 * C / 5)$

5. Programa que lee por teclado el valor del radio de una circunferencia y calcula y muestra por pantalla la longitud y el área de la circunferencia. Longitud de la circunferencia = $2 \cdot \text{PI} \cdot \text{Radio}$, Área de la circunferencia = $\text{PI} \cdot \text{Radio}^2$
6. Programa que pase una velocidad en Km/h a m/s. La velocidad se lee por teclado.
7. Programa lea la longitud de los catetos de un triángulo rectángulo y calcule la longitud de la hipotenusa según el teorema de Pitágoras.
8. Programa que calcula el volumen de una esfera.
9. Programa que calcula el área de un triángulo a partir de la longitud de sus lados.
10. Programa que lee un número de 3 cifras y muestra sus cifras por separado.
11. Programa que lea un número entero N de 5 cifras y muestre sus cifras desde el principio como en el ejemplo.
12. Programa que lea un número entero N de 5 cifras y muestre sus cifras desde el final igual que en el ejemplo.
13. Programa que calcula el número de la suerte de una persona a partir de su fecha de nacimiento.