

Estructuras de Repetición

1. Con ayuda del **IDE NetBeans** realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **CuentaProgresivaDoWhile** que muestre por pantalla, en sendas líneas, los números enteros desde 0 hasta 9 utilizando una **estructura de control de repetición** de tipo **do..while**.
2. Con ayuda del **IDE NetBeans** realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **CuentaProgresivaWhile** que muestre por pantalla, en sendas líneas, los números enteros desde 0 hasta 9 utilizando una **estructura de control de repetición** de tipo **while**.
3. Con ayuda del **IDE NetBeans** realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **CuentaProgresivaFor** que muestre por pantalla, en sendas líneas, los números enteros desde 0 hasta 9 utilizando una **estructura de control de repetición** de tipo **for**.

Datos Primitivos Aleatorios

4. Con ayuda del IDE NetBeans realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **PrimitivaAleatoriaRepeticion** que muestre por pantalla los **6 números** de una apuesta de **Lotería Primitiva** generados al azar en el siguiente formato:

```
Número 1 ...: <numero>
Número 2 ...: <numero>
Número 3 ...: <numero>
...
```

5. Con ayuda del IDE NetBeans realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **PasswordAleatorioRepeticion** que muestre la contraseña de administrador de un sistema formada por **8 letras inglesas mayúsculas** generadas al azar en el siguiente formato:

```
Password ...: <password>
```

6. Con ayuda del IDE NetBeans realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **RespuestasAleatoriasRepeticion** que muestre por pantalla, en sendas líneas, las **respuestas de un examen de tipo test de 10 preguntas** como un valor lógico generado al azar en el siguiente formato:

```
Respuesta 01 ...: <valor lógico>
Respuesta 02 ...: <valor lógico>
Respuesta 03 ...: <valor lógico>
...
```

7. Con ayuda del IDE NetBeans realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **ContaminacionAleatoriaRepeticion** que muestre por pantalla, en sendas líneas, el **nivel de contaminación**, medido en **microgramos de NO2**, con un **máximo de 700 mcg**, simulado de forma aleatoria y **expresado en fracciones de gramo con dos decimales**, de las **4 estaciones meteorológicas** de la zona en el siguiente formato:

```
Estación 1 ...: <nivel contaminación> mcg NO2
Estación 2 ...: <nivel contaminación> mcg NO2
Estación 3 ...: <nivel contaminación> mcg NO2
Estación 4 ...: <nivel contaminación> mcg NO2
```

Entrada Datos Primitivos Consola

8. Con ayuda del **IDE NetBeans** realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **EntradaEnteroRepeticion** que permita introducir por consola un **número entero**. En caso de **error** se mostrará un **mensaje de advertencia** y se volverá a **repetir el proceso de entrada** hasta que se introduzca un **valor correcto**. Finalmente se mostrará el valor por **pantalla**.
9. Con ayuda del **IDE NetBeans** realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **EntradaRealRepeticion** que permita introducir por consola un **número real**. En caso de **error** se mostrará un **mensaje de advertencia** y se volverá a **repetir el proceso de entrada** hasta que se introduzca un **valor correcto**. Finalmente se mostrará el valor, con dos decimales, por **pantalla**.
10. Con ayuda del **IDE NetBeans** realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **EntradaBooleanRepeticion** que permita introducir por consola un **valor lógico**. En caso de **error** se mostrará un **mensaje de advertencia** y se volverá a **repetir el proceso de entrada** hasta que se introduzca un **valor correcto**. Finalmente se mostrará el valor por **pantalla**.
11. Con ayuda del **IDE NetBeans** realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **EntradaCaracterRepeticion** que permita introducir por consola un **carácter**. En caso de **error** se mostrará un **mensaje de advertencia** y se volverá a **repetir el proceso de entrada** hasta que se introduzca un **valor correcto**. Finalmente se mostrará el valor por **pantalla**.

Entrada Condicionada

12. Con ayuda del **IDE NetBeans** realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **EntradaParRepeticion** que permita introducir por consola un **número par**. En caso de **error** o que el valor no cumpla la condición impuesta se mostrará un **mensaje de advertencia** y se volverá a **repetir el proceso de entrada** hasta que se introduzca un **valor correcto**. Finalmente se mostrará el valor por **pantalla** en el formato:

Número par ...: <Número par>

13. Con ayuda del **IDE NetBeans** realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **EntradaAprobadoRepeticion** que permita introducir por consola un **número real que represente una calificación de APROBADO**. En caso de **error** se mostrará un **mensaje de advertencia** y se volverá a **repetir el proceso de entrada** hasta que se introduzca un **valor correcto**. Finalmente se mostrará el valor, con dos decimales, por **pantalla**.

El alumno ha APROBADO con ...: <nota>

14. Con ayuda del **IDE NetBeans** realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **EntradaVocalRepeticion** que permita introducir por consola un **carácter** que represente una **vocal inglesa mayúscula**. En caso de **error** se mostrará un **mensaje de advertencia** y se volverá a **repetir el proceso de entrada** hasta que se introduzca un **valor correcto**. Finalmente se mostrará el valor por **pantalla**.

Vocal seleccionada ...: <vocal>

Supuestos Primitivos Consola

15. Con ayuda del **IDE NetBeans** realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **ActividadAscensorConsola** que muestre la actividad de un ascensor con 4 personas de un edificio de 10 plantas (Planta 01, Planta 02, ...). A cada persona se le pedirá el número de la planta a la que desea ir. El ascensor confirmará por pantalla cada destino elegido. En caso de error de entrada o valor fuera de rango se volverá a repetir la petición.
16. Con ayuda del **IDE NetBeans** realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **ActividadPesoConsola** que pida el peso de una persona durante los 7 días de una semana. El peso deberá estar entre 0 y 250 kilos. En caso de error de entrada o valor fuera de rango se volverá a repetir la petición. Al final el programa mostrará el peso medio.
17. Con ayuda del **IDE NetBeans** realizar un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **ActividadLluviaConsola** que genere **aleatoriamente** la lluvia durante los 7 días de una semana. El **máximo** de lluvia que se ha recogido nunca está en **500 l/m²**. El programa tiene que decir la **lluvia acumulada** durante la semana, el **día de más lluvia y la cantidad**, el **día de menos lluvia y la cantidad** y la **media diaria** de lluvia.