

1. La madre de Jaimito le envió a la tienda a comprar 3 kilos de **patatas** a 30 céntimos, para lo cual le dio un Euro. Pero por el camino el niño no pudo evitar gastarse 20 céntimos en una piruleta. ¿Cuántos kilos de patatas compró Jaimito? ¿Cuánto dinero le devolvió a su madre? Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **SecuenciaPatatas**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla todos los términos de la situación relatada en el siguiente formato.

```
Secuencia de Patatas
=====
Persona encargada .....: Jaimito
Artículo encargado .....: Patatas
Cantidad encargada .....: 3 kg
---
Precio encargo .....: 0.30 €/kg
Dinero suministrado ...: 1.00 €
---
Artículo imprevisto ...: Piruleta
Precio imprevisto .....: 0.20 €
---
Cantidad comprada .....: 2 kg
Dinero devuelto .....: 0.20 €
```

2. Marta quería una **pulsera hippy**, como la de sus amigas, pero valía 70 céntimos y no tenía dinero. Hasta el domingo por la mañana no recibiría la paga de su abuela. Marta era muy querida por su abuela, y ésta siempre le daba 1 Euro el domingo por la mañana cuando iba a visitarla. El domingo por la tarde, en la feria, la niña enseñó a todas sus amigas la pulsera tan bonita que lucía en la muñeca. ¿Cuánto dinero le quedó a la niña, de la paga de la abuela, para subir a la feria? Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **SecuenciaPulsera**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla todos los términos de la situación relatada en el siguiente formato.

```
Secuencia de Pulsera
=====
Nombre de la niña ...: Marta
Dinero inicial .....: 1.00 €
---
Artículo a comprar ..: Pulsera hippy
Precio artículo .....: 0.70 €
---
Dinero restante .....: 0.30 €
```

3. Rigoberto era muy bueno a las **canicas**. En el patio del colegio siempre ganaba a sus amigos. Aquel día, como siempre, salió de casa con 5 canicas en su bolsillo. Entre ellas estaba su preferida: “Ruperta”, la más grande. Pero, a la hora del recreo, al echar mano a su bolsillo observó horrorizado que tenía un agujero por el que, sin darse cuenta, perdió todas sus canicas. Bueno, todas no porque “Ruperta” era más grande que el agujero. Menos mal. ¿Cuántas canicas perdió Rigoberto? Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **SecuenciaCanicas**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla todos los términos de la situación relatada en el siguiente formato.

```
Secuencia de Canicas
=====
Nombre de la canica .....: Ruperta
---
Número de canicas inicial ..: 5
Número de canicas final ....: 1
---
Número de canicas perdidas .: 4
```

4. Pablo y Miguel disfrutaban con las películas de **Kung-Fu**. Aquel domingo ponían en el pueblo una nueva de Bruce Lee. ¿Tenían que ir a verla? ¡Por supuesto!. Don Fernando les cobró un Euro y treinta céntimos a cada uno por dejarlos pasar. Tenían el dinero contado porque les llegó por los pelos reunir 90 céntimos para una bolsa de **palomitas**, de las medianas, que compartieron muy atentos al chico de la película que daba buena cuenta de los malos. ¿Cuánto dinero les sobró de los 2 Euros que llevaba cada uno? Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **SecuenciaFungFu**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla todos los términos de la situación relatada en el siguiente formato.

```
Secuencia de Kung-Fu
=====
Dinero inicial .....: 2.00 €
---
Precio película .....: 1.30 €
Parte palomitas .....: 0.45 €
---
Gastos por persona .: 1.75 €
---
Dinero restante .....: 0.25 €
```

5. Se decía que Doña Pilar tenía **todos los zapatos del mundo** y, en su casa, una habitación enorme para guardarlos todos. Tanto era así que alguien dijo una vez que tenía suficientes zapatos para calzar las 3 vacas, 14 ovejas, 2 burros y 18 gallinas que había en la granja. ¿Cuántos pares de zapatos tendría Doña Pilar para llevar a cabo semejante barbaridad? Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **SecuenciaZapatos**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla todos los términos de la situación relatada en el siguiente formato.

```
Secuencia de Patas
=====
Animal .....: Vaca
Cantidad .....: 3
Patas .....: 12
---
Animal .....: Oveja
Cantidad .....: 14
Patas .....: 56
---
Animal .....: Burro
Cantidad .....: 2
Patas .....: 8
---
Animal .....: Gallina
Cantidad .....: 18
Patas .....: 36
---
Total de Patas .: 112
Total de Pares .: 56
```