

1. La que más le costaba a Manolito era la tabla del 9 porque esas multiplicaciones dan números muy grandes. Ese día se dijo que se la repetiría una y otra vez, y no saldría a merendar hasta que no se la supiera de carrerilla. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **RepeticionTabla**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla la tabla del 9.
2. Aunque no llegaba a tener un grado de dependencia excesivo, o eso se decía a sí mismo, el mecánico del taller tenía gusto por jugar a los dados en el casino. Un día un cliente le convenció de que la suerte no existe, que al final siempre gana la casa. Decidido a comprobarlo por sí mismo, cogió unos dados y una libreta. Hizo una ronda de 20 tiradas con los dos dados y anotó los resultados. ¿Qué porcentaje de resultados tenía la combinación ganadora 7? Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **RepeticionDados**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla los términos de la situación relatada con números aleatorios.
3. El maratón de la solidaridad de Navidad era un gran alivio para la parroquia. La radio local había organizado, para ese día, un programa por el que pasaban de 12 a 18 horas los personajes más populares del pueblo pidiendo donativos no superiores a un Euro, a los oyentes, para los más necesitados. Este año la solidaridad realizó 13247 donativos, nada mal para los tiempos que corren. ¿Cuánto se recaudó? Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **RepeticionDonativo**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla los términos de la situación relatada con números aleatorios.
4. La cajera del establecimiento de bricolaje tenía la orden de pedir y anotar el código postal de cada cliente. Con ese dato el supermercado sabría cómo se distribuían geográficamente sus clientes y poder realizar campañas de marketing más eficientes. ¿Cuáles eran los porcentajes respecto al total de cada uno de los códigos postales introducidos? Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **RepeticionCP**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla los términos de la situación relatada. El código postal debe pedirse al usuario, escribiéndolo por teclado. El programa concluirá la introducción, y mostrará los resultados, cuando se introduzca un 0.
5. El monitor de fitness supervisaba el entrenamiento de todas las actividades. Para la campaña de Navidad la gerencia decidió regalar una camiseta con el logo del gimnasio a sus clientes, y pidió al monitor que averiguara, persona a persona, cuántas camisetas hacían falta de cada talla: S, L, y XXL. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **RepeticionTallas**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla los términos de la situación relatada. Los datos deben pedirse al usuario que debe introducirlos a mano. El programa concluirá cuando el usuario introduzca el valor 0.
6. El reloj anotaba la hora de entrada y salida del pasante en prácticas del bufete. De lunes a viernes el sistema comprobaba que el cómputo de tiempo semanal no fuese inferior a las 37 horas y media preceptivas. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **RepeticionJornada**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla los términos de la situación relatada. Los datos diarios de entrada y salida se pedirán e introducirán por teclado.

7. Marcos repasó mentalmente la lista de las cosas que metió en la bolsa de deporte para ir a la piscina. Veamos: tenía la toalla, las chanclas, las gafas, los tapones, el gel y... el gorro, por supuesto. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **RepeticionPiscina**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla los términos de la situación relatada.
8. La estación meteorológica tomaba nota automáticamente de las temperaturas mínima y máxima de cada día. Al finalizar el mes de agosto, como siempre, generó el informe del mes que indicaba, entre otras cosas, el día más caluroso con su temperatura, el día más frío con su temperatura, la media de las máximas y la media de las mínimas. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **RepeticionEstacion**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla los términos de la situación relatada, generando los valores aleatoriamente.
9. Sofía entró al coche hablando con sus amigas. Estaba entusiasmada con la celebración de la cena de empresa, ya que tenía que organizarla ella en un restaurante de la playa. La pregunta era: baile sí o baile no. Entre tanto, echó mano a la guantera del coche, sacó el extraíble del auto radio y lo insertó en su posición, en el frontal del salpicadero. El equipo le pidió la clave de seguridad que era 1234. Estaba tan distraída que en el primer intento se equivocó. Si se equivocaba tres veces seguidas el sistema bloquearía el equipo de música. ¿Pudieron escuchar música de camino al restaurante? Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **RepeticionClave**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que muestre por pantalla los términos de la situación relatada.
10. Supertramp decía “Crisis, what crisis?” Una apuesta de Lotería Primitiva consiste en 6 números enteros, distintos entre sí comprendidos en el rango del 1 al 49. Así que no se hable más, se hace un programa que acierte a la Lotería Primitiva y asunto arreglado: se acabó la crisis. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **RepeticionPrimitiva**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que permita la introducción manual y su posterior visualización de una apuesta correcta de Lotería Primitiva.
11. Ricardo consultaba el correo electrónico con mucha frecuencia, pero no cambiaba las contraseñas de acceso. Un día le entraron. Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **RepeticionGenesis**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que permita la generación automática de una contraseña, con la longitud especificada, con los caracteres imprimibles de la primera mitad del código ASCII. De tal manera que debe tener obligatoriamente al menos una mayúscula, una minúscula, un dígito numérico y uno cualquiera de los otros caracteres. Debe tener una longitud mínima de ocho caracteres y la posición de estos tipos de caracteres debe ser aleatoria.