4-Ejercicios:

1-A partir de un paquete ubuntu suministrado por el profesor prueba a instalarlo en local sin utilizar la conexión a internet (puedes desconectar el latiguillo de red).

apt get install zmap

2-Compila un programa Java que ya tengas escrito.

Javac nombreFichero.java

3-Ejecuta dicho programa.

Java claseAEjecutar(donde tenga un main).class

4-Visualiza los bytecodes del programa compilado.

5-Visualiza el applet de ejemplo suministrado por el profesor sin tener que abrir ningún navegador.

appletviewer ejemplo.html

6**-**A partir del programa ***MayorMenor3NumerosDepurar.java***, realiza un estudio del mismo con del depurador e indica por que motivo el programa no produce los resultados deseados.

7-A partir de los ejercicios ***SigueCodigo.java, SigueCodigo2.java y SigueCodigo3.java*** intenta:

* + Sobre lápiz y papel averiguar cual es la salida del programa.
  + A continuación ayúdate del depurador para verificar que has encontrado la solución correcta.
  + Ejecuta el programa para verificar la solución.

8-Crea una macro que inserte en cualquier clase el método main que usamos habitualmente y otra macro que inserte el método BufferedReader que también estamos usando.Comprueba la ejecución de la macros en una clase nueva.

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/