Desarrollo Interfaces

2º DAM

**REPASO JAVA**

1. **Crear un programa que introduzca por teclado una nota y responda:**

Si es menor de 5: SUSPENSO

Si es igual a 5: SUFICIENTE

Si es igual a 6: BIEN

Si está entre 6 y 8: NOTABLE

Si es mayor de 8 SOBRESALIENTE

1. **¿Cuáles serían los atributos de la clase Ventana (de ordenador)? ¿cuáles serían los métodos? Piensa en las propiedades y en el comportamiento de una ventana de cualquier programa.**
2. **Crea una clase llamada *Geometría* que almacena el ancho y altura de un objeto bidimensional y una clase *Triangulo*. El programa debe mostrar:**

* **la dimensión del objeto.**
* **Calcular el área.**

1. **Crear un programa que muestre los números par hasta el 100.**
2. **Crea un programa que adivine un número por teclado del 1 al 10. Si es correcto imprimirá “ADIVINADO”, en caso contrario “PRUEBA OTRA VEZ”**
3. **Crea la clase Pizza con los atributos y métodos necesarios. Sobre cada pizza se necesita saber el tamaño - mediana o familiar - el tipo - margarita, cuatro quesos o funghi - y su estado - pedida o servida. La clase debe almacenar información sobre el número total de pizzas que se han pedido y que se han servido. Siempre que se crea una pizza nueva, su estado es “pedida”. El siguiente código del programa principal debe dar la salida que se muestra:**

public class PedidosPizza {

public static void main(String[] args) {

Pizza p1 = new Pizza("margarita", "mediana");

Pizza p2 = new Pizza("funghi", "familiar"); p2.sirve();

Pizza p3 = new Pizza("cuatro quesos", "mediana"); System.out.println(p1);

System.out.println(p2);

System.out.println(p3);

p2.sirve();

System.out.println("pedidas: " + Pizza.getTotalPedidas());

System.out.println("servidas: " + Pizza.getTotalServidas());

}

}

// SALIDA

pizza margarita mediana, pedida

pizza funghi familiar, servida

pizza cuatro quesos mediana, pedida

esa pizza ya se ha servido

pedidas: 3

servidas: 1

1. **Crear un programa que almacene en un array las palabras:”Rojo”, “Azul”,”Amarillo”,”Verde”.**
2. El programa debe decirte en consola en qué posición está el color azul.
3. El programa tiene que ordenarte el array alfabéticamente.
4. Borramos el último dato del array
5. **Crear un programa que introduzca en un array 100 números:**
6. Si el numero es 1 ó 11 cambia de valor a 111.
7. Si el numero es 8 ó 88 cambia de valor a 888.
8. Si el numero es 9 ó 99 cambia de valor a 999.
9. Si no cambia de valor a 000.
10. **Crear un archivo que se llame hola.txt. Escribir en ese archivo dos líneas:**

* Hola
* Que tal

Leer el archivo.

**10.Realiza un programa que escoja al azar 10 cartas de la baraja española (10 objetos de la clase Carta donde cada uno tiene valor y palo). Emplea un objeto de la clase ArrayList para almacenarlas y asegúrate de que no se repite ninguna.**