



TEMA 1: Identificación de los elementos de un Programa Informático

PROGRAMACIÓN

Beatriz López Palacio

ACTIVIDADES 1.2.

Indicar los fallos detectados para la compilación y ejecución de cada ejercicio, así como cuál sería la salida por consola tras la corrección:

1.

```
public class Ejercicio1 {  
    final static PI=3.141516;  
    public static void main(String[] args) {  
        int longitud, radio=2;  
        longitud=2*PI*radio;  
        System.out.println("La longitud de la circunferencia es: "+longitud);  
    }  
}
```

2.

```
public class Ejercicio2 {  
    public static void main(String[] args) {  
        int a=5; b=5;  
        if (a<b){  
            System.out.println("El alumno con mejor nota es b");  
        }  
        else{  
            System.out.println("El alumno con mejor nota es a");  
        }  
    }  
}
```

3.

```
public class Ejercicio3 {  
    public static void main(String[] args) {  
  
        Scanner teclado = new Scanner(System.in);  
        double num;  
        System.out.print("Introduce un número:");  
        num=num.nextInt();  
        System.out.println(num=num>>1);  
    }  
}
```

4.

```
public class Ejercicio4 {  
    public static void main(String[] args) {  
  
        String cadena="Hola";  
  
        if (cadena=="Hola")  
            System.out.println(cadena + " buenos días");  
        else  
            System.out.println(cadena + " buenas noches");  
    }  
}
```

5.

```
public class Ejercicio5 {  
    public static void main(String[] args) {  
        int a=3, b=7, c;  
  
        if (a=b)  
        {  
            c=++a;  
            System.out.println(c);  
        }  
        else  
            a%=b;  
            System.out.println(a);  
    }  
}
```