**Ejercicios Básicos Iniciales para principiantes:**

[1. Programa java que realice lo siguiente: declarar una variable N de tipo int, una variable A de tipo double y una variable C de tipo char y asigna a cada una un valor. A continuación muestra por pantalla: El valor de cada variable, la suma de N + A, la diferencia de A - N, el valor numérico correspondiente al carácter que contiene la variable C.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/java-ejercicios-iniciales.html)  
  
[2. Programa java que realice lo siguiente: declarar dos variables X e Y de tipo int, dos variables N y M de tipo double y asigna a cada una un valor. A continuación reliza y muestra muestra por pantalla una serie de operaciones entre ellas.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/java-ejercicios-iniciales.html)

[3. Programa Java que declare una variable entera N y asígnale un valor. A continuación escribe las instrucciones que realicen lo siguiente: Incrementar N en 77, Decrementarla en 3, Duplicar su valor.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/java-ejercicios-iniciales-2.html)   
  
[4. Programa java que declare cuatro variables enteras A, B, C y D y asígnale un valor acada una. A continuación realiza las instrucciones necesarias para que: B tome el valor de C, C tome el valor de A, A tome el valor de D, D tome el valor de B.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/java-ejercicios-iniciales-2.html)  
  
[5. Programa Java que declare una variable A de tipo entero y asígnale un valor. A continuación muestra un mensaje indicando si A es par o impar. Utiliza el operador condicional ( ? : ) dentro del println para resolverlo.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/java-ejercicios-iniciales-3.html)   
  
[6. Programa Java que declare una variable B de tipo entero y asígnale un valor. A continuación muestra un mensaje indicando si el valor de B es positivo o negativo. Consideraremos el 0 como positivo. Utiliza el operador condicional (? : ) dentro del println para resolverlo.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/java-ejercicios-iniciales-3.html)  
  
[7. Programa Java que declare una variable C de tipo entero y asígnale un valor. A continuación muestra un mensaje indicando si el valor de C es positivo o negativo, si es par o impar, si es múltiplo de 5, si es múltiplo de 10 y si es mayor o menor que 100. Consideraremos el 0 como positivo. Utiliza el operador condicional ( ? : ) dentro del println para resolverlo.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/java-ejercicios-iniciales-3.html)

**Ejercicios Básicos con Estructura Secuencial:**

[1. Programa Java que lea dos números enteros por teclado y los muestre por pantalla.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/06/java-ejercicios-basicos-resueltos-1.html)

[2. Programa Java que lea un nombre y muestre por pantalla: “Buenos dias *nombre\_introducido*”.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/06/java-ejercicios-basicos-resueltos-1.html)

[3. Programa Java que lee un número entero por teclado y obtiene y muestra por pantalla el doble y el triple de ese número.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/06/java-ejercicios-basicos-resueltos-1.html)

[4. Programa que lea una cantidad de grados centígrados y la pase a grados Fahrenheit. La fórmula correspondiente es: F = 32 + ( 9 \* C / 5)](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/06/java-ejercicios-basicos-2.html)

[5. Programa que lee por teclado el valor del radio de una circunferencia y calcula y muestra por pantalla la longitud y el área de la circunferencia. Longitud de la circunferencia = 2\*PI\*Radio, Area de la circunferencia = PI\*Radio^2](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/06/java-ejercicios-basicos-2.html)

[6. Programa que pase una velocidad en Km/h a m/s. La velocidad se lee por teclado.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/06/java-ejercicios-basicos-2.html)

[7. Programa lea la longitud de los catetos de un triángulo rectángulo y calcule la longitud de la hipotenusa según el teorema de Pitágoras.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/06/java-ejercicios-basicos-2.html)  
  
[8. Programa que calcula el volumen de una esfera.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/11/java-ejercicios-basicos-resueltos-4.html)  
  
[9. Programa que calcula el área de un triángulo a partir de la longitud de sus lados.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/11/java-ejercicios-basicos-resueltos-4.html)  
  
[10. Programa que lee un número de 3 cifras y muestra sus cifras por separado.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/11/java-ejercicios-basicos-resueltos-4.html)  
  
[11. Programa que lea un número entero N de 5 cifras y muestre sus cifras desde el principio como en el ejemplo.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/11/java-ejercicios-basicos-resueltos-5.html)  
  
[12. Programa que lea un número entero N de 5 cifras y muestre sus cifras desde el final igual que en el ejemplo.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/11/java-ejercicios-basicos-resueltos-5.html)  
  
[13. Programa que calcula el número de la suerte de una persona a partir de su fecha de nacimiento.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/11/java-ejercicios-basicos-resueltos-5.html)

**Ejercicios Básicos con estructura Condicional:**

[1. Programa Java que lea un número entero y calcule si es par o impar.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/07/java-ejercicios-basicos-condicional-1.html)

[2. Programa que lea un número entero y muestre si el número es múltiplo de 10.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/07/java-ejercicios-basicos-condicional-1.html)

[3. Programa que lea un carácter por teclado y compruebe si es una letra mayúscula.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/07/java-ejercicios-basicos-condicional-1.html)  
  
[4. Programa que lea dos caracteres por teclado y compruebe si son iguales.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/java-ejercicios-basicos-resueltos.html)  
  
[5. Programa que lea dos caracteres y compruebe si son dos letras minúsculas.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/java-ejercicios-basicos-resueltos.html)  
  
[6. Programa que lea un carácter y compruebe si es un número (Carácter entre '0' y '9').](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/java-ejercicios-estructura-condicional-3.html)   
  
[7. Programa que lea dos números por teclado y muestre el resultado de la división del primero por el segundo. Se debe comprobar que el divisor no puede ser cero.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/java-ejercicios-estructura-condicional-3.html) 

[8. Calcular el mayor de tres números enteros en Java.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/07/mayor-de-tres-numeros.html)  
  
[9. Programa que lea tres números enteros H, M, S que contienen hora, minutos y segundos respectivamente, y comprueba si la hora que indican es una hora válida.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/java-ejercicios-basicos-condicional-4.html)  
  
[10. Programa que lea una variable entera *mes* y compruebe si el valor corresponde a un mes de 30, 31 o 28 días. Se mostrará además el nombre del mes. Se debe comprobar que el valor introducido esté comprendido entre 1 y 12.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/java-ejercicios-basicos-condicional-4.html)

**Ejercicios Básicos con estructura iterativa o repetitiva:**   
[1. Programa Java que muestre los números del 1 al 100 utilizando la instrucción while](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/estructura-repetitiva-en-java-1.html)  
[2. Programa Java que muestre los números del 1 al 100 utilizando la instrucción do..while](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/estructura-repetitiva-en-java-1.html)  
[3. Programa Java que muestre los números del 1 al 100 utilizando la instrucción for](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/estructura-repetitiva-en-java-1.html)    
[4. Programa Java que muestre los números del 100 al 1 utilizando la instrucción while](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/estructura-repetitiva-en-java-1.html)    
[5. Programa Java que muestre los números del 100 al 1 utilizando la instrucción do..while](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/estructura-repetitiva-en-java-1.html)    
[6. Programa Java que muestre los números del 100 al 1 utilizando la instrucción for](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/10/estructura-repetitiva-en-java-1.html)   
    
**Ejercicios Generales**

[1. Intercambiar el contenido de dos variables](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/12/java-swap-de-variables.html)

[2. Calcular el número de cifras de un número entero](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/06/java-ejercicios-resueltos-1.html)

[3. Pasar de grados centígrados a grados kelvin.El proceso de leer grados centígrados se debe repetir mientras que se responda ‘S’ a la pregunta: Repetir proceso? (S/N)](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/07/java-ejercicios-basicos-3.html)

[4. Mostrar la tabla de multiplicar de un número.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2013/01/tabla-de-multiplicar-de-un-numero.html)

[5. Leer números y contar cuántos acaban en 2.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2013/01/contar-numeros-acabados-en-2.html)  
  
[6. Comprobar si un número es perfecto.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/11/numero-perfecto-en-java.html)  
  
[7. Mostrar los números perfectos entre 1 y 1000.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/11/numero-perfecto-en-java.html)  
  
[8. Comprobar si dos números son amigos.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/11/numeros-amigos-en-java.html)  
  
[9. Mostrar los N primeros términos de la serie de Fibonacci](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/11/fibonacci-en-java.html)   
  
[10. Pasar de decimal a binario](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/11/decimal-binario-en-java.html)

**Ejercicios con arrays**

[1. Calcular la media de una serie de números que se leen por teclado.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/07/arreglos-en-java-calcular-media.html)

[2. Leer 10 números enteros por teclado y guardarlos en un array. Calcula y muestra la media de los números que estén en las posiciones pares del array.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/07/arreglos-en-java-calcular-media.html)

[3. Leer por teclado la nota de los alumnos de una clase y calcular la nota media del grupo. Mostar los alumnos con notas superiores a la media.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/08/arrays-en-java-ejercicios-basicos-2.html)

[4. Guardar en un array los 20 primeros números pares](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/08/arrays-en-java-ejercicios-basicos-2.html)

[5. Contar el número de elementos positivos, negativos y ceros en un array de 10 enteros.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2013/01/java-ejercicios-arrays-resueltos.html)

[6. Leer 10 enteros y mostrar la media de los valores negativos y la de los positivos.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2013/01/java-ejercicios-arrays-resueltos.html)

[7. Leer N alturas y calcular la altura media. Calcular cuántas hay superiores a la media y cuántas inferiores.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2013/01/java-ejercicios-arrays-resueltos.html)

[8. Leer el nombre y sueldo de 20 empleados y mostrar el nombre y sueldo del empleado que más gana.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2013/02/arrays-java-empleado-que-mas-gana.html)

[9. Utilizar un ArrayList de Objetos.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2013/02/arraylist-de-objetos-en-java.html)

[10. Llenar un array con números aleatorios.](http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2013/04/llenar-un-array-con-numeros-aleatorios.html)