

RELACIÓN DE PROBLEMAS 2 EN JAVA

(Condicionales y bucles)

1. Programa que pida un número entero y positivo por teclado y diga si el número introducido es primo o no. Los errores se capturarán mediante excepciones.
2. Leer un número y mostrar su cuadrado, repetir el proceso hasta que se introduzca un número negativo.
3. Leer un número e indicar si es positivo o negativo. El proceso se repetirá hasta que se introduzca un 0.
4. Leer números hasta que se introduzca un 0. Para cada uno indicar si es par o impar.
5. Pedir números hasta que se teclee uno negativo, y mostrar cuántos números se han introducido.
6. Realizar un juego para adivinar un número. Para ello pedir un número N, y luego ir pidiendo números indicando "mayor" o "menor" según sea mayor o menor con respecto a N. El proceso termina cuando el usuario acierta.
7. Pedir números hasta que se teclee un 0, mostrar la suma de todos los números introducidos.
8. Pedir números hasta que se introduzca uno negativo, y calcular la media.
9. Pedir un número N, y mostrar todos los números del 1 al N.
10. Escribir todos los números del 100 al 0 de 7 en 7.
11. Pedir 15 números y escribir la suma total.
12. Diseñar un programa que muestre el producto de los 10 primeros números impares.
13. Pedir un número y calcular su factorial.
14. Pedir 10 números. Mostrar la media de los números positivos, la media de los números negativos y la cantidad de ceros.
15. Pedir 10 sueldos. Mostrar su suma y cuantos hay mayores de 1000€.
16. Dadas las edades y alturas de 5 alumnos, mostrar la edad y la estatura media, la cantidad de alumnos mayores de 18 años, y la cantidad de alumnos que miden más de 1.75.
17. Pide un número (que debe estar entre 0 y 10) y mostrar la tabla de multiplicar de dicho número.
18. Dadas 6 notas, escribir la cantidad de alumnos aprobados, condicionados (=4) y suspensos.
19. Pedir un número N, introducir N sueldos, y mostrar el sueldo máximo.
20. Pedir 5 números e indicar si alguno es múltiplo de 3.