

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR DESARROLLO DE APLICACIONES WEB <i>UT1 – ELEMENTOS DE UN PROGRAMA INFORMÁTICO</i>	 EFA MORATALAZ Profesor: DGC	Asignatura: PROGRAMACIÓN Fecha:	Nota:
Alumno: _____			

1. Crear una variable de tipo String con tu nombre y mostrar por consola un mensaje de "Bienvenido x"
2. Declara dos números y haz todo lo necesario para calcular la suma, resta, multiplicación, división y el módulo del primer número sobre el segundo. El programa debe imprimir por pantalla un menú de este tipo:

```
## OPERACIONES CON 2 NÚMEROS ###
Resultado de sumar "1" con "2" es: "resultadoSuma"
Resultado de restar "1" con "2" es: "resultadoResta"
Resultado de multiplicar "1" con "2" es: "resultadoMultiplicación"
Resultado de dividir "1" con "2" es: "resultadoDivision"
Resultado de hacer el módulo "1" con "2" es: "resultadoModulo"
```

3. Declara los coeficientes de una ecuación de 2º grado, y muestre sus soluciones reales
4. Haz lo mismo, pero pidiendo al usuario que inserte los números por teclado
5. Pedir por teclado el radio de un círculo y calcular su área. $A=PI*r^2$.
6. Pedir por teclado el radio de una circunferencia y calcular la longitud.
7. Realiza un programa que solicite las notas del primer, segundo y tercer trimestre (notas enteras que introducirá el usuario por teclado). El programa debe mostrar la nota media del curso como se utiliza en el boletín de calificaciones (solo la parte entera) y como se usa en el expediente académico (con decimales).

La media de las tres evaluaciones es: 6,33 Su media redondeada es 6

8. Escribe un algoritmo que intercambie los valores de dos variables. Impleméntalo después en Java.

9. Escribe un algoritmo que calcule el cuadrado y el cubo de un número entero y muestre los resultados por pantalla. Impleméntalo después en Java.
10. Escribe un algoritmo que convierta pesetas a euros y viceversa. Impleméntalo después en Java.
11. Escribe un programa que convierta de grados Celsius a grados Fahrenheit.
12. El dueño de una granja coge huevos de sus gallinas todos los días. Además, se encarga de empaquetar los huevos para que puedan ser transportados y vendidos con mayor facilidad. Pide por teclado al usuario que inserte la cantidad total de huevos que ha recogido, después muestra por consola cuantas docenas de huevos ha completado para empaquetar y cuantos huevos quedan sueltos.
13. Calcular el perímetro de un polígono de 4 lados.
14. Queremos poner vallas alrededor de una finca. Si cada metro de valla cuesta 20€, ¿cuánto me costará vallar todo el perímetro de la finca?
15. Crear un programa que calcule el presupuesto de colocar vallas alrededor de cualquier finca. Es decir, pedir al usuario por teclado que nos introduzca los metros de cada lado de la finca y, con el precio dado en el ejercicio anterior, proporcionar al usuario un presupuesto final. Mostrar también cuál sería el precio sin IVA.
16. Escribir una aplicación que pida el año actual y el de nacimiento del usuario. Debe calcular su edad, suponiendo que en el año en curso el usuario ya ha cumplido años.