

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR DESARROLLO DE APLICACIONES WEB <i>UT4 – ESTRUCTURAS DE ALMACENAMIENTO DINÁMICAS</i>	 EFA MORATALAZ Profesor: DGC	Asignatura: PROGRAMACIÓN Fecha:	Nota:
Alumno: _____			

1. Crea un programa que permita, mediante un menú, añadir países con sus capitales, eliminar un ítem, vaciar el hashmap y acceder a un ítem en concreto. En cada actualización es necesario mostrar el tamaño del hashmap.
2. Para el hashmap del ejercicio anterior, recorre cada uno de sus ítems mediante un bucle for each, en función de si el usuario pide mostrar las claves o los valores.
3. Crea un programa que permita simular el funcionamiento de una tienda, en la que queremos almacenar los productos que venderemos y su correspondiente precio. Se quiere que tengan las funciones básicas de introducir producto, modificar el precio, eliminar un producto y mostrar los productos.
4. Para el ejercicio anterior, mostrar aquellos productos cuyo precio está entre 2€ y 5€.
5. Crea un programa que almacene los alumnos de la clase con sus respectivas notas. Mostrar por consola:
 - a. El hashmap posición por posición
 - b. El número de alumnos que hay en clase
 - c. El nombre del alumno con mejor nota
 - d. El nombre del alumno con peor nota
 - e. El nombre del alumno, junto con su nota, que ha obtenido un 5.
 - f. Eliminar al alumno que haya obtenido una calificación de 7
6. Crea un programa para un concesionario de coches, almacenando para cada vehículo su precio correspondiente. Mediante un menú será posible:
 - a. Insertar un nuevo coche
 - b. Vender un coche
 - c. Actualizar el precio de un coche
 - d. Actualizar el nombre del coche
 - e. Obtener el coche más caro
 - f. Obtener el coche más barato
 - g. Obtener el número de coches que hay en el concesionario
 - h. Liquidar el concesionario