Crear una clase que lea un número comprendido entre 1 y 1000 (teclado) y determine si acaba en uno.

Introducir número por teclado y decir si es mayúscula o minúscula

En función del nombre del día de la semana introducido, se dice si es laborable o no (L-V; S-D)

Introducimos por teclado un número del 1 al 9 y nos enseña la tabla de multiplicar de ese número

Forstruck: sacar por pantalla los números enteros entre uno y diez

Ejemplo: Mostrar enteros entre 100 y uno separados por comas

Crear clase que pida por teclado un número float y muestre por pantalla el número introducido y su cuadrado ambos con dos decimales. La salida debe: “El cuadrado de \_\_\_\_\_ es \_\_\_\_\_”

Crear una clase que pida introducir por teclado nombre y altura en centímetros, mostrando como salida : “Me llamo \_\_nombre en mayúsculas\_\_ y mido \_\_\_altura con dos decimales en metros”

() --- Números al azar entre 1 y 50 hasta que uno sea múltiplo de 5

Ejercicios (5->)

1. Crear una clase que pida por teclado 3 números enteros y los muestre por pantalla, ordenados de menor a mayor. La salida “Entrada: n1, n2, n3 ; Salida: menor, medio, mayor”
2. Crear un menú con las siguientes opciones:

1.- Área de rectángulo

-Preguntar dimensiones y calcular

2.- Área de triángulo

3.- Área de círculo

4.- Salir

7. Crear una clase que muestre el número de días que corresponde a un determinado mes de un determinado año e introduciendo ambos como entero por teclado.

8. Crear una clase para adivinar un número entre 1 y 20 generado al azar. Tras cada intento fallido debe pedir un nuevo intento aportándonos como pista mayor o menor. Cuando se acierte el número mostrará por pantalla “Correcto en --- intentos”

9. Crear una clase que acepte como entrada un número entero positivo y lo muestre convertido a binario, mostrando la siguiente salida “El numero \_\_\_ en binario es \_\_\_\_\_\_”

10. Mostrar por pantalla un rectángulo construido con asteriscos cuyo ancho y alto introduciremos por teclado

11. Crear una clase que muestre una pirámide construida con asteriscos, el número de filas de la pirámide se pide por teclado

12. Crear una clase que muestre un rombo construido con asteriscos, el número de asteriscos de la base se pide por teclado

13. Crear una clase que pida por teclado un número entero entre 0 y 99 y lo muestre por pantalla escrito en letra

14. Crear una clase que pida por teclado diez números enteros, mostrando por pantalla la media de los números positivos, la media de los números negativos y el número de valores 0 introducidos

15. Crear una clase que muestre un contador de 3 dígitos entre 000 y 999 (Sobre el mismo número, no verlo a continuación)

16. Crear una clase que nos pida por teclado un número entero y muestre como salida y separados por comas los números primos que hay entre 1 y N

17. Crear una clase que nos muestre por pantalla el factorial de un numero introducido por teclado, la salida debe ser “El factorial de --- es ---“