Crear clase que tome 5 números por teclado y los muestre en orden inverso al que se han introducido

18. Crear una clase que lea cinco números enteros por teclado y los muestre ordenados de menor a mayor

19. Crear una clase que genere seis números aleatorios comprendidos entre 1 y 49, ambos inclusive y los muestre ordenados de menor a mayor

20. Crea un array con un tamaño introducido por teclado que llenamos con números enteros aleatorios entre 1 y 300. Posteriormente mostrará los valores del array separados por comas. Posteriormente nos solicitará que introduzcamos por teclado un número entre 1 y 300 y nos mostrará por pantalla el índice en el que está el valor introducido.

21. Crear dos arrays del mismo tamaño, establecido por un número introducido por teclado. Rellenar el primer array con letras minúsculas generadas aleatoriamente, el segundo con números aleatorios enteros que correspondan en rango a los de las letras minúsculas (entre el 97 y el 122). Posteriormente mostrar separados por comas el contenido de ambos arrays (cada uno en su línea) y las posiciones donde existe coincidencia de letra y código ASCII

22. Crear una clase que genere una matriz de enteros de dimensión 4x4, almacenando en cada celda el resultado de sumar fila+columna. Una vez rellenada, mostrar la tabla con formato.

23. Una empresa que se dedica a la venta de desinfectantes necesita un programa para gestionar facturas, en cada factura debe figurar el código del artículo, la cantidad en Litros y el precio por Litro. Se pide, tras introducir los productos a facturar, generar las facturas y el total de Litros vendidos, así como el número de facturas cuyo importe sea mayor de 600€.

24. Crear una clase que nos indique los caracteres y el número de veces que aparece cada uno en un texto introducido por teclado (sin decir que los caracteres que no aparecen lo hacen 0 veces), no se distingue entre mayúsculas y minúsculas

25. Crear una clase que genere aleatoriamente una tabla de 5x5 conteniendo los resultados de todos los enfrentamientos entre cinco equipos deportivos (columna=visitante). Resultados entre 0 y 5. Clasificación posterior con 3pt partido ganado, 1pt empatado, 0pt perdido