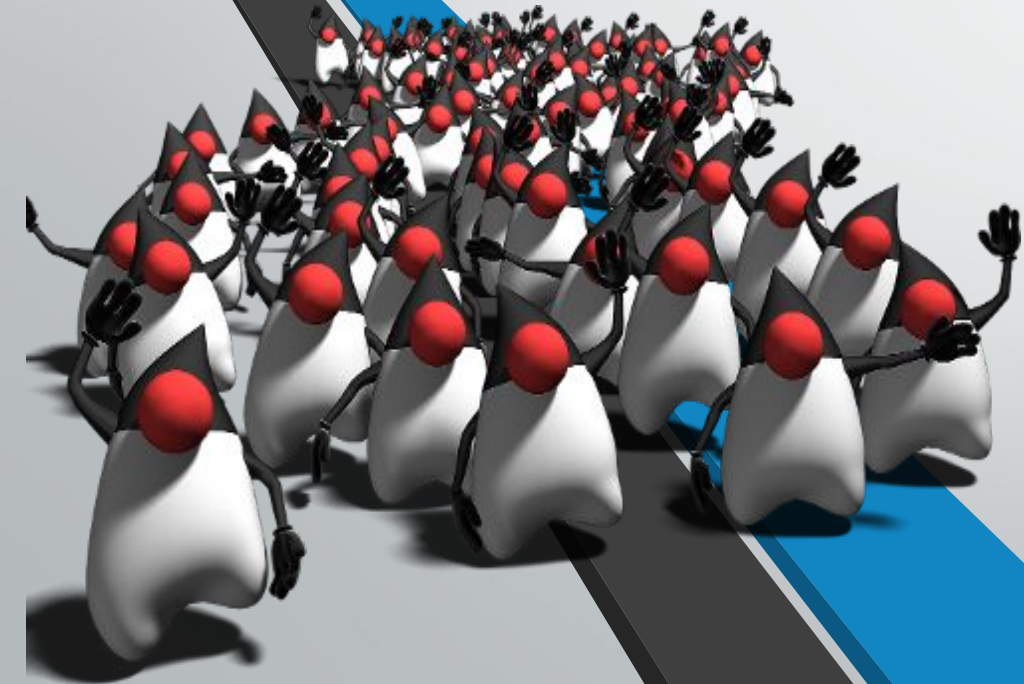


# JAVA

## TEMA 03:

## TAREAS DE PROFUNDIZACIÓN Y/O AMPLIACIÓN



# EJERCICIOS

- **Ejercicio 01.- (OPTATIVO)** Crea un programa en Java que muestre por pantalla la palabra hola el número de veces que indique el usuario. Deberás, por tanto, pedir primero un número para después mostrar "hola" el número de veces que indique ese número.

Ejemplo:

*Introduce un número: 4*  
*hola*  
*hola*  
*hola*  
*hola*

# EJERCICIOS

- **Ejercicio 02.- (OPTATIVO)** Amplía el ejercicio anterior:
- Controla que el usuario te meta un número mayor que 0 y, sino, avísale del error y vuélveselo a pedir las veces haga falta.

# EJERCICIOS

- **Ejercicio 03.- (OPTATIVO)** Crea un programa en Java que inicialice un número a 0 y, posteriormente, vaya pidiendo al usuario que introduzca 1 ó 0.
- Por cada 1 que introduzca el usuario, deberemos sumar 10 al número inicial. Si pulsa 0, terminará la ejecución.

Ejemplo:

*Introduce 0 ó 1: 1*  
*Introduce 0 ó 1: 1*  
*Introduce 0 ó 1: 1*  
*Introduce 0 ó 1: 1*  
*Introduce 0 ó 1: 1*  
*Introduce 0 ó 1: 0*

*Total: 50*

# EJERCICIOS

- **Ejercicio 04.- (OPTATIVO)** Crea un programa Java que pida el número 7.
- El programa pedirá un nuevo número mientras el usuario introduzca 7. En el momento que introduzca cualquier otro número, terminará.
- Utiliza el bucle while para resolverlo.

Ejemplo:

*Introduzca el número siete: 7*

*Introduzca el número siete: 7*

*Introduzca el número siete: 7*

*Introduzca el número siete: 7*

*Introduzca el número siete: 7*

*Introduzca el número siete: 8*

# EJERCICIOS

- **Ejercicio 05.- (OPTATIVO)** Amplía el ejercicio anterior para que, al final del todo, nos muestre cuántos 7 ha introducido el usuario.

Ejemplo:

*Introduzca un número: 7*

*Introduzca un número: 7*

*Introduzca un número: 7*

*Introduzca un número: 7*

*Introduzca un número: 7*

*Introduzca un número: 8*

*Has introducido 5 sietes.*

# EJERCICIOS

- **Ejercicio 06.- (OPTATIVO)** Implementa un programa que muestre un menú por pantalla:

Pulsa 1 para sumar

Pulsa 2 para restar

Pulsa 3 para salir

Empezaremos a sumar o restar desde 0. Si el usuario pulsa cualquier otra opción de menú, pondremos el número a 0.

Nota: Se sumará/restará de 1 en 1.

Ejemplo:



# EJERCICIOS

Pulsa 1 para sumar  
Pulsa 2 para restar  
Pulsa 3 para salir  
Opción: 1

Pulsa 1 para sumar  
Pulsa 2 para restar  
Pulsa 3 para salir  
Opción: 1

Pulsa 1 para sumar  
Pulsa 2 para restar  
Pulsa 3 para salir  
Opción: 1

Pulsa 1 para sumar  
Pulsa 2 para restar  
Pulsa 3 para salir  
Opción: 1

Pulsa 1 para sumar  
Pulsa 2 para restar  
Pulsa 3 para salir  
Opción: 3

TOTAL: 4

Pulsa 1 para sumar  
Pulsa 2 para restar  
Pulsa 3 para salir  
Opción: 1

Pulsa 1 para sumar  
Pulsa 2 para restar  
Pulsa 3 para salir  
Opción: 2

Pulsa 1 para sumar  
Pulsa 2 para restar  
Pulsa 3 para salir  
Opción: 1

Pulsa 1 para sumar  
Pulsa 2 para restar  
Pulsa 3 para salir  
Opción: 3

TOTAL: 1

Pulsa 1 para sumar  
Pulsa 2 para restar  
Pulsa 3 para salir  
Opción: 1

Pulsa 1 para sumar  
Pulsa 2 para restar  
Pulsa 3 para salir  
Opción: 1

Pulsa 1 para sumar  
Pulsa 2 para restar  
Pulsa 3 para salir  
Opción: 7

Pulsa 1 para sumar  
Pulsa 2 para restar  
Pulsa 3 para salir  
Opción: 2

Pulsa 1 para sumar  
Pulsa 2 para restar  
Pulsa 3 para salir  
Opción: 3

TOTAL: -1



# EJERCICIOS

- **Ejercicio 07.- (OPTATIVO)** Crea un programa en Java que pida seis notas.
- Una vez el usuario introduzca todas las notas, mostraremos cuántos módulos ha aprobado y cuántos ha suspendido.

# EJERCICIOS

- **Ejercicio 08.- (OPTATIVO)** Mejora el ejercicio anterior controlando que la nota introducida sea una nota válida (esté comprendida entre 0 y 10).