Isabel Moreno

Actividades UT2

1. Modifica el siguiente programa para hacer que compile y funcione:

class suma

{

static int n1=50;

public static void main(String [] args)

{

int n2=30, suma=0, n3;

suma=n1+n2;

System.out.println(“LA SUMA ES: “ + suma);

suma=suma+n3;

System.out.println(suma);

}

}

1. ¿Por qué no compila el siguiente programa? Modifícalo para hacer que funcione.

class suma

{

public static void main(String [] args)

{

int n1=50,n2=30,

boolean suma=0;

suma=n1+n2;

System.out.println(“LA SUMA ES: “ + suma);

}

}

1. El siguiente programa tiene 3 fallos, averigua cuáles son y modifica el programa para que funcione.

class cuadrado

{

public static void main(String [] args)

{

int numero=2,

cuad=numero \* número;

System.out.println(“EL CUADRADO DE “+NUMERO+” ES: “ + cuad);

}

}

1. ¿Qué mostrará el siguiente código por pantalla?

int num=5;

num += num - 1 \* 4 + 1;

System.out.println(num);

num=4;

num %= 7 \* num % 3 \* 7 >> 1;

System.out.println(num);

1. Realiza un programa que calcule la longitud de una circunferencia de radio 3 metros.
2. Realiza un programa que calcule el área de una circunferencia de radio 5,2 centímetros.
3. Realiza un programa que muestre en pantalla, respetando los retornos de línea, el siguiente texto:

Me gusta la programación

cada día más.

1. (Ejercicio de dificultad alta) Realiza un programa que genere letras aleatoriamente y determine si son vocales o consonantes.
2. Dentro de una clase joven tenemos las variables enteras *edad*, *nivel*\_*de*\_*estudios* e *ingresos*.

Necesitamos almacenar en la variable booleana *jasp* el valor:

 Verdadero. Si la *edad* es menor o igual a 28 y el *nivel*\_*de*\_*estudios* es mayor que tres, o bien, la *edad* es

menor de 30 y los *ingresos* superan los 28.000 (euros).

 Falso. En caso contrario.

Escribe el código necesario (2 líneas).

1. Realiza un programa con una variable entera t la cual contiene un tiempo en segundos y queremos conocer este tiempo pero expresado en horas, minutos y segundos.