Isabel Moreno

Actividades UT5

1. Realiza un programa con tres variables de tipo entero a, b y c. El programa deberá mostrar por pantalla el valor menor y mayor.
2. Realiza un programa utilizando bucles que muestre la siguiente figura por pantalla:

\*

\*\*

\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

1. Realiza un programa utilizando bucles que muestre la siguiente figura por pantalla:



1. Realiza un programa utilizando bucles que muestre la siguiente figura por pantalla:



1. Se desea conocer el lucky number (número de la suerte) de cualquier persona. El número de la suerte se consigue reduciendo la fecha de nacimiento a un número de un solo dígito. Por ejemplo, la fecha de nacimiento de Emma es la siguiente: 16-08-1973 → 16+8+1973 = 1997 → 1+9+9+7=26 → 2+6 =8. El número de la suerte de Emma será el 8.

Realiza un programa que calcule el lucky number de cualquier persona.

1. Realiza un programa que muestre por pantalla las tablas de multiplicar del 1 al 10 con el siguiente formato:

Tabla del 1

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

1 x 1 = 1

2 x 1 = 2

2 x 2 = 4

2 x 3 = 6

2 x 4 = 8

2 x 5 = 10

2 x 6 = 12

2 x 7 = 14

2 x 8 = 16

2 x 9 = 18

2 x 10 = 20

.......

1. Tenemos la siguiente clase:

import java.util.\*;

public class Test {

public static void main(String[] args) {

Random rnd = new Random();

int valor = rnd.nextInt();

}

}

Modifica el programa para que valor esté entre el rango [100-200] y muestre por pantalla si valor es par o impar.

1. Realiza una clase con un método decimalToRomano que transforme números en formato decimal a números en formato romano.
2. Realiza una clase minumero con un método esOmirp que diga si un número es Omirp o no. Un número es Omirp si es un número primo y, además, al invertir sus dígitos da otro número primo. Por ejemplo: 7951 y 1597.
3. Realiza un programa que muestre por pantalla los 50 primeros números pares.
4. Realiza un programa que muestre por pantalla los números del 1 al 100 sin mostrar aquellos números múltiplos de 5.