



Guía #4 de Programación I

Br: Damián Palacios

Objetivos:

- 1. reforzar los conocimientos sobre estructuras de control
- 2. desarrollar la capacidad de análisis en los alumnos a través del desarrollo de aplicaciones, para que estos pongan en práctica la teoría vista en clases.

Sobre la guía4:

Se presentarán una serie de ejercicios para que se desarrollen en la práctica.

Crear un nuevo proyecto



Clic en el botón

Llenar los campos requeridos como en la guía anterior.

Ejercicios:

- 1. Desarrollar un programa en el cual se introduzcan tres números cualquiera y encontrar el mayor y el menor de los tres números.
- 2. Desarrollar un programa que me muestre los primeros “n” números impares
- 3. Desarrollar una guía que me muestre los primeros “n” números Fibonacci
- 4. Desarrollar un programa que muestre los números pares entre “a” y “b”
- 5. Desarrollar un programa que evalúe si un número es **Palíndromo** o no

TAREA:

Un restaurante que sólo trabaja viernes, sábados y domingos sirve el siguiente menú de comidas dependiendo del día y hora de la semana, según la siguiente tabla:

Día y Hora	Comida
Viernes Antes de 16 hs	Pollo
Viernes Luego de 16 hs	Ensaladas
Sábado Antes de 12 hs	Carnes
Sábado Entre 12 y 20 hs	Minutas
Sábado Luego de 20 hs	Copetín
Domingo Todo el día	Pastas

Se desea implementar un programa en Java que, dados un día y una hora, emita un mensaje indicando cuál es el menú que corresponde servir. En caso de que el día de la semana no corresponda a ninguno de los presentados en la tabla, se debe emitir un mensaje que diga "Gracias, vuelva otro día".

Dudas o consultas

damianjd@gmail.com

Tarea enviarla a: alfarowil@gmail.com asunto: **tarea4.2**