

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL PERÚ

Workshop – Estructura Repetitiva do-while con Java

1. Escribir un programa en Java que imprima un menú con 5 opciones, incluida la opción “salir”. Mostrar las opciones seleccionadas por el usuario hasta que se elija la opción “salir”.
2. Escribir un programa en Java que muestre los números primos existentes en un rango de valores M a N, ingresados por el usuario.
3. Genere en pantalla una cartilla de bingo utilizando número aleatorios generados por el programa.
4. Escribir un programa en Java que calcule la suma de la siguiente serie de números, donde n es ingresado por el usuario: $1 + 1/2 + 1/3 + 1/4 + 1/5 + \dots + 1/n$
5. Escribir un programa en Java que solicite al usuario un valor de 1 a 6 y que genere las siguientes figuras, según el valor ingresado:

1) ***** ***** ***** *****	2) * ** *** **** *****	3) * ** *** **** *****
4) * *** ***** ***** *****	5) 1 222 33333 4444444 555555555	6) 1 212 32123 4321234 543212345

6. Escribir un programa en Java que solicite un monto de dinero y muestre una tabla con las cuotas de pago de un préstamo aplicando un interés de 9.2% a rebatir (sobre el saldo). El usuario debe indicar en cuántos meses desea pagar el crédito.
7. Pedir al usuario que ingrese un número y mostrar su factorial. Repetir el proceso hasta que el usuario decida no continuar.
8. Solicitar al usuario que ingrese un texto y muestre todas las etiquetas HTML que encuentre.

9. Solicitar un texto al usuario y mostrar todas las palabras que contengan tilde.
10. Solicita al usuario un monto inicial de dinero y permite que realice operaciones de depósito y retiro (controla que el saldo no sea negativo) hasta que ya no desee continuar. Muestra al final el saldo.
11. Pide al usuario ingresar una expresión matemática simple (por ejemplo, "3+5" o "12/4"). Usa expresiones regulares para validar el formato y luego evalúa la expresión y muestra su resultado. Repite el proceso hasta que el usuario ingrese "salir".
12. Juego de piedra, papel o tijera entre el usuario y la computadora. Repite el juego si el usuario lo desea.
13. Convertir entre metros, kilómetros, millas y pies a través de un menú. Incluye la opción "salir" para abandonar el programa.
14. Mostrar los múltiplos de un número dado en un rango de 1 a 100.



Para practicar más, puedes desarrollar los ejercicios del Workshop anterior (bucle while) usando do-while.

*Trabaja duro en silencio y deja
que tu éxito haga todo el ruido.*

Mtro. Ing. Jorge Rodríguez Castro

Docente