Programación de Software.

Institución educativa el Nacional.

Servicio Nacional de Aprendizaje SENA.

Centro de comercio, industria y turismo de córdoba.

Tema: Taller ejercicios en java utilizando la librería Scanner.

Competencia: Desarrollar la solución del software de acuerdo con el diseño y metodología de desarrollo.

Resultado de aprendizaje: Codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada.

1. Utilizar el lenguaje de programación java, para ello debe tener instalado dicho lenguaje de programación en su equipo de cómputo, sino cuenta con un equipo de computo puede utilizar su celular personal en donde ya debe tener instalada la aplicación sololearn la cual se está utilizando para la temática que se está viendo en este curso.
2. Una vez cuente con cualquiera de los dos mecanismos de trabajo descritos en el punto 1, abra el programa java y en él ejecute la siguiente información correspondiente a un ejercicio de prueba y ejecute dicho programa.
3. El ejercicio es el siguiente: ingresar dos números por teclado, luego debe mostrarse en pantalla el resultado de la suma de los dos números que ingreso.

```
4. import java.util.Scanner;
5.
6. public class Program
7. {
8.     public static void main(String[] args) {
9.
10.
11.     int num1, num2, resultado;
12.     num1 = 0;
13.     num2 = 0;
14.     resultado = 0;
15.     Scanner entrada = new Scanner(System.in);
16.     System.out.println("instroduce el primer                valor:
   ");
17.
18.     num1 = entrada.nextInt();
19.
20.
```

```
21.     System.out.println ("instroduce el segundo valor: ");
22.     num2 =entrada.nextInt ();
23.
24.     resultado = num1 + num2;
25.     System.out.println("el resultado de la suma es: " + resultado);
26.     }
27.}
28.
```

Usted debe analizar detenidamente el código anterior puesto que es la base para elaborar los ejercicios que a continuación encontrará.

1. Escribe un Programa en Java que lea dos números enteros por teclado y los muestre por pantalla.
2. Escribe un Programa en Java que lea un nombre y muestre por pantalla.
3. Escribe un programa Java que lee un número entero por teclado y obtiene y muestra por pantalla el doble y el triple de ese número.
4. Escribe un Programa que lea una cantidad de grados centígrados y la pase a grados Fahrenheit.
   La fórmula correspondiente para pasar de grados centígrados a fahrenheit es:
   F = 32 + (9 * C / 5)
5. Escribe un Programa que lee por teclado el valor del radio de una circunferencia y calcula y muestra por pantalla la longitud y el área de la circunferencia.

   Longitud de la circunferencia = 2*PI*Radio, Area de la circunferencia = PI*Radio^2
6. Escribe un Programa que pase una velocidad en Km/h a m/s. La velocidad se lee por teclado.
7. Escribe un Programa que lea la longitud de los catetos de un triángulo rectángulo y calcule la longitud de la hipotenusa según el teorema de Pitágoras.