

Prácticas

de

Java

Práctica 5:

API

Uploaded by

Ingteleco

<http://ingteleco.webcindario.com>

ingtelecowed@hotmail.com

La dirección URL puede sufrir modificaciones en el futuro. Si no funciona contacta por email

PRACTICA 5ª : EL API

CLASES VECTOR Y RANDOM

Escribir un programa para el tratamiento de vectores utilizando la clase Vector.

- En primer lugar se creará un vector de 5 elementos con capacidad de incremento de 3
- Insertar los elementos 1,3,5,7,9,11. Las sentencias de inserción irán en este orden, pero los elementos se deberán insertar en orden inverso
- Mostrar por pantalla la capacidad y el tamaño del vector. ¿Cuál es la diferencia entre ambos?
- Mostrar todos los elementos del vector
- Crear una copia exacta del vector
- Mostrar todos los elementos del vector original en orden inverso e ir eliminándolos del vector
- Mostrar el tamaño y capacidad de ambos vectores
- Crear siete números aleatorios entre el 0 y el 12 e indicar por pantalla si dichos elementos se encuentran en el vector o no, para ello se utilizará la clase Random

CLASE STRING

- Crear un objeto de tipo string que contenga la frase "Esta es una prueba para el tratamiento de objetos de tipo String "
- Contar y sacar por pantalla cuántas veces aparece cada vocal en el String
- Sacar por pantalla todas las palabras del string, una palabra por línea
- Generar 10 números enteros aleatorios entre 0 y 20000 y crear un string como el que se muestra a continuación: "Números generados: [n1 n2 n3....n10]"
Mostrarlo por pantalla.