

## Ejercicios propuestos del Capítulo de Introducción

1. Modificar el programa `Hola` para que visualice otro nombre por pantalla al ejecutarse.

```
/**
 * La clase hola construye un programa que visualiza el mensaje
 * "hola, me llamo Angel" en el dispositivo de salida estandar
 */
public class Hola {
    public static void main(String[] args) {
        // Visualiza por pantalla "Hola, me llamo Angel"
        System.out.println("Hola, me llamo Angel");
    }
}
```

Compilar y ejecutar la aplicación modificada.

2. Modificar el *applet* `MiApplet` para que visualice otro nombre por pantalla al ser reconstruido por un navegador.

```
/** Este es un applet muy sencillo */
import java.applet.Applet;
import java.awt.Graphics;
public class MiApplet extends Applet {
    public void paint (Graphics g) {
        g.drawString("Hola, me llamo Angel", 10, 100);
    }
}
```

Compilar el *applet* modificado, introducirlo en un documento HTML y reconstruir éste mediante el *appletviewer* y un navegador web.