

AFIANZAR TEORIA MÉTODOS

1. Hacer un programa que nos permita meter números por el teclado hasta que el número que metamos sea el cero. Por cada número metido, sacar por pantalla el número y comprobar si es mayor de 8; si lo es debemos visualizar su doble, en caso contrario su triple. Al finalizar el programa visualizar "Fin".

Realizar el ejercicio dividido en los siguientes métodos

- a) **leerNumero:** Nos permitirá meter un número por el teclado y devolverlo al método principal, que debe visualizarlo por pantalla.
- b) **comprobarNumero:** Permitirá comprobar por cada número si es mayor de 8. Si lo es, se debe invocar a un nuevo método al que llamaremos "visualizarDoble", y si no lo es, debe invocar al método "visualizarTriple".
- c) **visualizarDoble:** visualiza el doble de un número.
- d) **visualizarTriple:** visualiza el triple de un número.
- e) **main:** Servirá de interfaz. Controlará el final del programa y llamará a los métodos.