

Tarea 2 – Sentencias IF con && y || - SWITCH

Enunciado

- Quiero alquilar un coche en una agencia de alquiler de coches. Las condiciones para alquilar un coche son: tener al menos 21 años o más **y** 10.000 o más euros de crédito en mi tarjeta. Escribe un programa que pida al usuario introducir su edad y su crédito disponible y verifique si es apto para alquilar un coche o no. Muestra un mensaje al usuario de si es apto.
¿Podría alguien con 25 años y 10.000 € alquilar un coche? ¿Y alguien con 21 años y 9000€?
¿Qué pasaría si cambiamos el **y** por un **o**, es decir, tener 21 años **o** más o tener 10.000?
Explica cómo afectaría a las preguntas anteriores, si obtendríamos el mismo resultado.
- Identifica cualquier error en las siguientes estructuras switch, (si no hay error, especifica la salida). Explica qué ocurre en cada caso, por donde entra el programa:

- ```
int k = 0;
switch (k) {
 case 0:
 System.out.println("zero");
 break;
 case 1:
 System.out.println("one");
 break;
 default:
 System.out.println("default");
 break;
}
```
- ```
int k = 0;
switch (k + 1) {
    case 0:
        System.out.println("zero");
        break;
    case 1:
        System.out.println("one");
        break;
    default:
        System.out.println("default");
        break;
}
```
- ```
int k = 6;
switch (k / 3.0) {
 case 2:
 System.out.println("zero");
 break;
 case 3:
 System.out.println("one");
 break;
 default:
 System.out.println("default");
 break;
}
```
- ```
int k = 6;
switch (k / 3) {
    case 1:
```

```

        System.out.println("zero");
        break;
    case 3:
        System.out.println("one");
        break;
}

e. int k = 3;
   switch (k) {
       case 1:
           System.out.println("one");
       case 2:
           System.out.println("two");
       case 3:
           System.out.println("three");
       case 4:
           System.out.println("four");
       default:
           System.out.println("default");
   }

f. int k = 3;
   switch (k) {
       case 1:
           System.out.println("one");
       case 2:
           System.out.println("two");
       case 3:
           System.out.println("three");
       case 4:
           System.out.println("four");
           break;
       default:
           System.out.println("default");
   }

g. int k = 1;
   switch (k) {
       case 1:
       case 2:
           System.out.println("one");
           System.out.println("two");
           break;
       case 3:
           System.out.println("three");
       case 4:
           System.out.println("four");
           break;
       default:
           System.out.println("default");
   }

h. int k = 1;
   switch (k) {
       case 1:
       case 2:
           System.out.println("one");
           System.out.println("two");
           break;
       case 3:
           System.out.println("three");
       case 2:

```

```
        System.out.println("four");
        break;
    }

    i. int k = 1;
       switch (k) {
           case 1:
           case 2:
               System.out.println("one");
               System.out.println("two");
               break;
               System.out.println("four");
       }
```

3. Los sabores de helado se representan como números enteros, donde 0 es vainilla, 1 es chocolate y 2 es fresa. Escribe un switch que pida al usuario un sabor de helado por pantalla y verifique el sabor e imprima el nombre del sabor del helado o imprima "Error" en el caso predeterminado.
4. Modifica la solución del ejercicio anterior donde en vez de literales enteros utilices constantes (variables finales) para representar los sabores del helado.
5. A partir del menú de la actividad 7 de la unidad 1, utiliza un switch para leer la opción elegida por el usuario e imprime un nuevo menú por cada opción elegida acorde a ella.

Entrega

- Copia y pega el código y realiza capturas de pantalla y súbelas en PDF.