

UT1 Programa 6

- Primero he importado la clase Scanner.
- Declaro la clase y el método.
- He asignado a la clase Scanner la variable teclado
- Asigno la variable teclado a Scanner.
- Declaro como tipo "int" las variables que voy a necesitar en este programa.
- Mediante println y print muestro un menú por pantalla y con el comando "teclado.nextInt()" voy pidiendo al usuario los datos necesarios.
- Empleando "teclado.nextLine" evito que se introduzcan más datos de los necesarios por parte del usuario.
- Para que el programa funcione uso las variables "cantidadCambio" y cantidadMonedas.
- Averiguo la cantidad de cambio que he de recibir restando del dinero introducido el precio de la bebida.
- Para hallar la cantidad de monedas de 50 céntimos divido la cantidad de cambio entre 50 y así determino la cantidad de monedas que he de recibir.
- Usando el módulo de la cantidad de monedas y 50 determino la cantidad de dinero que me queda después de devolver una moneda de 50 céntimos. Esta cantidad la asigno a la variable Cantidad de cambio para emplearla más tarde.
- Muestro por pantalla con println un mensaje indicando la cantidad de monedas que se han de devolver.
- Repito el mismo proceso para el resto de tipos de moneda.