

JAVA. Folla 1.8.- Bucles con switch

1. Fai un programa empregando **switch** no que se mostre o seguinte menú e faga o que se explica a continuación ao pulsar esa letra:
 - a) Introducir un double
 - b) Imprimir o double
 - c) Sair
2. Fai un programa que mostre o seguinte menú e faga o que se explica a continuación ao pulsar esa letra:
 - a) Introducir o número flotante.
 - b) Mostre a táboa de multiplicar ata 15 dese número. Emprega **while**.
 - c) Mostre a táboa de multiplicar ata 15 dese número, con 1 decimal.
 - d) Mostre a táboa de multiplicar ata 15 dese número, sen multiplicar polos múltiplos de 3. (non multiplicará por 3, 6, 9, 12 e 15). Emprega **continue**.
 - e) Mostre a táboa de multiplicar dese número por 0.5 ata 7.5, de 0.5 en 0.5
 - f) Sair

Podemos empregar **printf** (*print format*) para mostrar un double ou float cun número de decimais. No seguinte exemplo 7 será o ancho total do número, e 3 o número de decimais:

```
double numeroDouble = 1.23995888;  
System.out.printf("%7.3f \n", numeroDouble); /* MOSTRARÁ 1,24 */
```

3. Mostra un menú como o seguinte:
 - a) Introducir un número enteiro
 - b) Mostrar o 25 % do número introducido (será double).
 - c) Mostrar o 35 % do número introducido (será double).
 - d) Mostrar o 50 % do número introducido (será double).
 - e) Sair
4. Fai un programa que mostre un menú como o seguinte:
 - a) Introducir 4 números enteiros.
 - b) Calcular o máximo e mostralo.
 - c) Calcular o mínimo e mostralo
 - d) Calcular a media e mostrala.
 - e) Sair

Nas opcións b), c), e d) debes comprobar que os números foron introducidos polo menos a primeira vez. Emprega unha bandeira para iso

5. Xogo de adiviñar unha palabra entre 5 diferentes que empecen cada unha por unha vogal distinta. O xogador terá 2 intentos para cada unha, sendo felicitado ao acertar, e informado da palabra no caso de fallar. Poderá xogar as veces que queira. Emprega **switch**