

# CODEANYWHERE

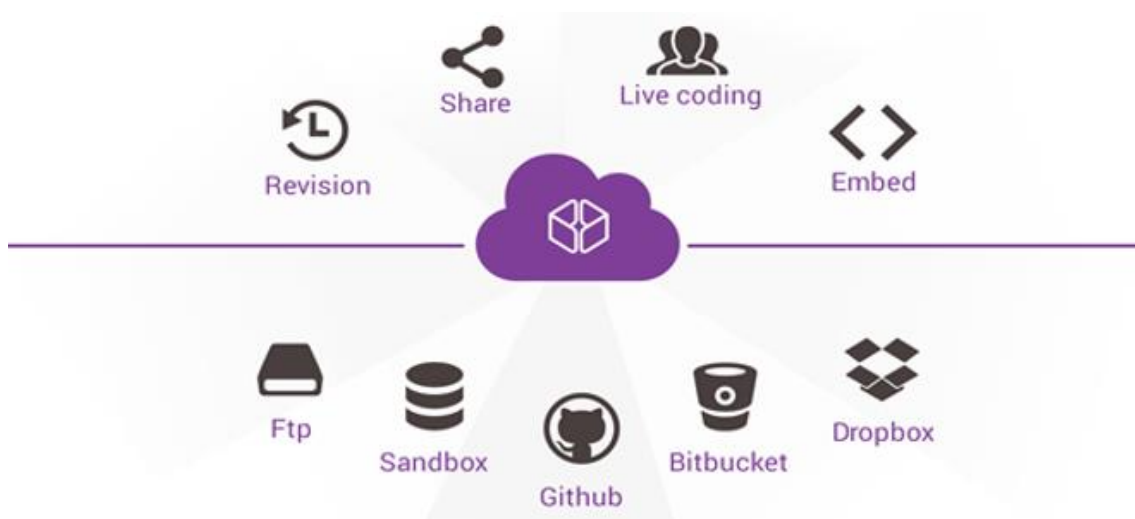
---

Si has realizado el primer trabajo de la Unidad 2 sobre entornos de desarrollo, es posible que ya conozcas **Codeanywhere**.

**Codeanywhere** es un entorno de **desarrollo web** totalmente online. Esta cloud app ofrece versiones para usar en dispositivos móviles Android y IOS. También ofrece una versión para instalar en Google Chrome disponible desde la **Chrome Web Store**. Esta aplicación esta creada en un **modelo Freemium**, esto es que esta disponible gratuitamente con algunas limitaciones. La aplicación nos ofrece una versión gratuita (con publicidad), y aunque tiene algunas limitaciones, es completamente funcional. Los planes Premium son bastante accesibles.

Codeanywhere te permite usar los siguientes lenguajes: **PHP, HTML5, Java, Javascript, Python, Ruby, C++**.

Dentro de las funciones que ofrece este entorno están la de **autocompletado**, lo cual es de gran ayuda al momento de estar codificando. Otra de las opciones interesantes que presente este entorno de desarrollo web es que nos permite **vincular servicios de almacenamiento en la nube** para hospedar los archivos que estamos editando. Codeanywhere soporta la sincronización con **Dropbox, Google Drive, Github y FTP**. Este último te puede ayudar a vincular este Cloud IDE a algún sitio en particular con el que estés trabajando.



**En este trabajo, que se deberá realizar individualmente, se pide** emplear Codeanywhere para desarrollar un programa en Java que implemente mediante 3 funciones, los siguientes algoritmos:

1. Par o impar:

Dado un número entero introducido por teclado, visualizar en pantalla si es par o impar. En el caso de ser 0, debe visualizar "el número no es par ni impar".

- a. Optativo: Modificar la función anterior para que, cada vez que se introduzca un 0, se vuelva a solicitar un nuevo número al usuario.

2. Factorial:

Solicitar un número por teclado, calcular su factorial y mostrarlo por pantalla.

- a. Optativo: Modificar la función anterior para que, mientras el número introducido no es un entero positivo, se muestre un mensaje indicando que no es posible calcular el factorial del número introducido y se solicite un nuevo número.

3. Aprender a multiplicar:

- El programa pedirá al usuario que introduzca un número entre 1 y 10.
- Si el número n se encuentra en dicho rango, el programa mostrará por pantalla la tabla de multiplicar de n.

- a. Optativo: Modificar la función anterior para que mientras se introduzca un número que no se encuentre en dicho rango, se vuelva a solicitar al usuario que introduzca un número entre 1 y 10.

Para realizar esta práctica, el alumnado deberá aprender a crear una cuenta y utilizar el IDE de manera autónoma utilizando para ello los recursos que encuentre a su disposición en Internet, entre ellos:

- Video tutorial de Codeanywhere:

<https://www.youtube.com/watch?v=04ruLlplZe4>

- Documentación en inglés de la página oficial:

<https://docs.codeanywhere.com/#getting-started>