

# Práctica Calificada 2

Curso: CC201

Ciclo: 2018.2

---

1. (2 ptos) Implemente la clase `Pc2` tal que contenga el método `main` de donde se llamen –iterativamente hasta seleccionar la opción de salida– los métodos de las otras clases. Para ello, complete en los puntos suspensivos:

```
import java.util.Scanner;
public class Pc2 {
    public static void main(String[] args){
        Scanner entrada = new Scanner(System.in);
        int opcion;
        do{
            System.out.printf("%n%s%n%s%n%s%n%s%n%s%n%s%n",
                "Menu", "1.- salir", "2.- pregunta 2",
                "3.- pregunta 3", "4.- pregunta 4",
                "Seleccione una de las opciones: ");
            opcion = entrada.nextInt();
            // Complete aqui.....
        } while(opcion != 1);
    }
    public static void pregunta2(){ // pregunta 2
    }
    public static void pregunta3(){ // pregunta 3
    }
    public static void pregunta4(){ // pregunta 4
    }
}
```

2. (3 ptos) Escriba un tipo `enum` llamado `LuzSemaforo`, cuyas constantes (`ROJO`, `VERDE`, `AMARILLO`) reciban un parmetro: la duracin de la luz. Escriba un programa para probar la `enum` `LuzSemaforo`, de manera que muestre las constantes de la `enum` y sus duraciones.<sup>1</sup>
3. (5 ptos) Modifique la clase `Fecha` de la figura 8.7 proporcionando métodos:
  - a) `siguienteAnho` para adelantar el año en uno
  - b) `siguienteMes` para adelantar el mes en uno

---

<sup>1</sup>Ejercicio 8.10 de [1]

- c) `siguienteDia` para adelantar el día en uno
- d) `esBisiesto` para determinar si un año es o no bisiesto

Defina una clase `Temperaturas` que tenga una arreglo de `Fechas` desde el 1 de enero de 1994 hasta el 31 de diciembre de 2017. Escriba un programa que muestre dichas fechas.

4. (5 ptos) (Tres en raya) Cree una clase llamada `TresEnRaya` que le permita escribir un programa para jugar al “tres en raya” (también conocido como “tres en línea”, “gato”, “triqui”, “michi” o “Tic-Tac-Toe”, entre otros nombres). La clase debe contener un arreglo privado bidimensional de 3 por 3. Use un tipo `enum` para representar el valor en cada celda del arreglo. Las constantes de la `enum` se deben llamar `X`, `O` y `VACIO` (para una posición que no contenga una `X` o una `O`). El constructor debe inicializar los elementos del tablero con `VACIO`. Permita dos jugadores humanos. Siempre que el primer jugador realice un movimiento, coloque una `X` en el cuadro especificado y coloque una `O` siempre que el segundo jugador realice un movimiento, el cual debe hacerse en un cuadro vacío. Luego en cada movimiento, determine si alguien ganó el juego o si hay un empate.<sup>2</sup>

## Referencias

- [1] DEITEL, P., AND DEITEL, H. *Java How to Program: Early Objects*. Pearson Education, 2015.

3 de octubre de 2018

---

<sup>2</sup>Ejercicio 8.17 de [1]