Tiene como objetivo realizar una evaluación condicional para determinar qué tipo de actividades o características seguir según el tipo de danza que se elija.

1. **Definición de la clase y el método principal:**

public class CondicionalesGabrielaPérez {

public static void main(string[] args){

La clase CondicionalesGabrielaPérez es una clase pública.

1. **Declaración de la variable:**

Se está declarando una variable llamada danza de tipo String y se le asigna el valor "House".

1. **Estructura condicional:**

**if-else if-else:** Se realiza una serie de comprobaciones para ver si el valor de la variable danza coincide con ciertos valores y se ejecutan distintas acciones en cada caso.

if (danza == "hip hop") {

System.out.println(x: "Usar ropa overzise");

System.out.println(x: "Batallar");

System.out.println(x: "Bounce y rocking");

} else if (danza == "heels") {

System.out.println(x: "Usar ropa ajustada");

System.out.println(x: "Usar tacones");

System.out.println(x: "Usar el cabello");

} else {

System.out.println(x: "Es otra danza...");

}

* La **primera condición if** comprueba si la variable danza es igual a "hip hop". Si es cierto, imprime tres acciones relacionadas con esta danza.
* La **segunda condición else if** verifica si la variable danza es igual a "heels". Si es cierto, imprime tres acciones relacionadas con esta danza también.
* El **bloque else** se ejecuta si ninguna de las condiciones anteriores se cumple (es decir, si el valor de danza no es ni "hip hop" ni "heels"). Imprime el mensaje "Es otra danza...".