# Ejercicios Condicionales

Alumno: **Enzo Severino - Comision 3**

Ejercicio 1: Sistema de Recomendación de Películas

Escribe un programa que pida al usuario su género de película favorito (acción, comedia, drama, ciencia ficción) y luego recomiende una película basada en su elección.

**import java.util.Scanner;**

**public class Main {**

**public static void main(String[] args) {**

**Scanner lectura = new Scanner(System.in);**

**System.out.println("Ingrese su genero de pelicula favorito: ");**

**String genero = lectura.nextLine().toLowerCase();**

**switch (genero) {**

**case "accion":**

**System.out.println("Te recomiendo ver Rapidos y Furiosos");**

**break;**

**case "comedia":**

**System.out.println("Te recomiendo ver Son Como Niños");**

**break;**

**case "drama":**

**System.out.println("Te recomiendo ver Forrest Gump");**

**break;**

**case "ciencia ficcion":**

**System.out.println("Te recomiendo ver Harry Potter");**

**break;**

**default:**

**System.out.println("No se reconoce ese genero");**

**}**

**}**

**}**

Ejercicio 2: Calculadora de Descuentos

Escribe un programa que pida al usuario el precio de un producto y la categoría del cliente (estudiante, adulto, jubilado). Aplica un descuento del 10% para estudiantes, 5% para adultos y 15% para jubilados. Imprime el precio final después del descuento.

**import java.util.Scanner;**

**public class Main {**

**public static void main(String[] args) {**

**Scanner lectura = new Scanner(System.in);**

**System.out.println("Indique el precio de un producto");**

**double precio = lectura.nextDouble();**

**System.out.println("Cual es su tipo de cliente? (estudiante, adulto, jubilado)");**

**String cliente = lectura.next().toLowerCase();**

**double descuentoEst = precio-(precio/10);**

**double descuentoAdu = precio-(precio/5);**

**double descuentoJub = precio-(precio/15);**

**if (cliente.equals("estudiante")) {**

**System.out.println("El precio final con descuento es " + descuentoEst);**

**} else if (cliente.equals("adulto")) {**

**System.out.println("El precio final con descuento es " + descuentoAdu);**

**} else if (cliente.equals("jubilado")) {**

**System.out.println("El precio final con descuento es " + descuentoJub);**

**} else {**

**System.out.println("No se reconoce ese tipo de cliente ");**

**}**

**}**

**}**

Ejercicio 3: Sistema de Recomendación de Libros

Escribe un programa que pida al usuario su género de libro favorito (fantasía, misterio, romance, ciencia ficción) y luego recomiende un libro basado en su elección.

**import java.util.Scanner;**

**public class Main {**

**public static void main(String[] args) {**

**Scanner lectura = new Scanner(System.in);**

**System.out.println("Ingrese su genero de libro favorito: ");**

**String genero = lectura.nextLine().toLowerCase();**

**switch (genero) {**

**case "fantasia":**

**System.out.println("Te recomiendo leer \"El nombre del viento\" de Patrick Rothfuss.");**

**break;**

**case "misterio":**

**System.out.println("Te recomiendo leer \"El psicoanalista\" de John Katzenbach.");**

**break;**

**case "romance":**

**System.out.println("Te recomiendo leer \"Orgullo y prejuicio\" de Jane Austen.");**

**break;**

**case "ciencia ficcion":**

**System.out.println("Te recomiendo leer \"Dune\" de Frank Herbert.");**

**break;**

**default:**

**System.out.println("No se reconoce ese genero");**

**}**

**}**

**}**

Ejercicio 4: Calculadora de IMC con Recomendaciones

Escribe un programa que pida al usuario su peso en kilogramos y su altura en metros, y luego calcule su Índice de Masa Corporal (IMC). Imprime una recomendación basada en el IMC (bajo peso, peso normal, sobrepeso, obesidad).

**import java.util.Scanner;**

**public class Main {**

**public static void main(String[] args) {**

**Scanner lectura = new Scanner(System.in);**

**System.out.println("Ingrese su peso en kilogramos: ");**

**double peso = lectura.nextDouble();**

**System.out.println("Ingrese su altura en metros: ");**

**double altura = lectura.nextDouble();**

**if (peso <= 0 || altura <= 0) {**

**System.out.println("Peso y altura deben ser valores positivos.");**

**} else {**

**double IMC = peso / (altura \* altura);**

**if (IMC < 18.5) {**

**System.out.println("Usted tiene bajo peso, deberia aumentar su ingesta de calorias y hacer entrenamiento de fuerza");**

**} else if (IMC >= 18.5 && IMC < 25) {**

**System.out.println("Usted tiene peso normal, deberia mantener una dieta equilibrada y hacer ejercicio regularmente");**

**} else if (IMC >= 25 && IMC < 30) {**

**System.out.println("Usted tiene sobrepeso, deberia mejorar su dieta y hacer ejercicio progresivo y constante");**

**} else if (IMC >= 30) {**

**System.out.println("Usted tiene obesidad, deberia buscar apoyo medico y psicologico y sostener una dieta equilibrada junto con ejercicio");**

**}**

**}**

**}**

**}**

Ejercicio 5: Juego de Piedra, Papel o Tijera

Escribe un programa que pida al usuario que elija entre piedra, papel o tijera. Luego, el programa elige una opción al azar y determina quién gana. Imprime el resultado del juego.

**import java.util.Random;  
import java.util.Scanner;  
  
public class Main {  
 public static void main(String[] args) {  
 Scanner lectura = new Scanner(System.in);  
 Random random = new Random();  
  
 String[] opciones = {"piedra", "papel", "tijera"};  
  
 System.out.println("Elige una opción (piedra, papel o tijera): ");  
 String eleccionUsuario = lectura.next().toLowerCase();  
  
 if (!eleccionUsuario.equals("piedra") && !eleccionUsuario.equals("papel") && !eleccionUsuario.equals("tijera")) {  
 System.out.println("Opción no válida. Debes elegir entre 'piedra', 'papel' o 'tijera'.");  
 return;  
 }  
  
 int indiceAleatorio = random.nextInt(opciones.length);  
 String eleccionPrograma = opciones[indiceAleatorio];  
  
 System.out.println("Tu elección: " + eleccionUsuario);  
 System.out.println("Elección del programa: " + eleccionPrograma);  
  
 if (eleccionUsuario.equals(eleccionPrograma)) {  
 System.out.println("Es un empate.");  
 } else if ((eleccionUsuario.equals("piedra") && eleccionPrograma.equals("tijera")) ||  
 (eleccionUsuario.equals("papel") && eleccionPrograma.equals("piedra")) ||  
 (eleccionUsuario.equals("tijera") && eleccionPrograma.equals("papel"))) {  
 System.out.println("¡Ganaste!");  
 } else {  
 System.out.println("Perdiste.");  
 }  
 }  
}**

Ejercicio 6: Evaluador de Hábitos Saludables

Escribe un programa que pida al usuario cuántas horas al día duerme, cuántas horas al día hace ejercicio y cuántas comidas saludables consume al día. Luego, imprime una evaluación de sus hábitos saludables basada en estos datos.

**import java.util.Scanner;**

**public class Main {**

**public static void main(String[] args) {**

**Scanner lectura = new Scanner(System.in);**

**System.out.println("¿Cuántas horas al día duermes?");**

**int horasSueno = lectura.nextInt();**

**System.out.println("¿Cuántas horas al día haces ejercicio?");**

**int horasEjercicio = lectura.nextInt();**

**System.out.println("¿Cuántas comidas saludables consumes al día?");**

**int comidasSaludables = lectura.nextInt();**

**if (horasSueno >= 7 && horasSueno <= 9) {**

**System.out.println("Tienes un buen hábito de sueño.");**

**} else if (horasSueno < 7) {**

**System.out.println("No duermes lo suficiente. Deberías intentar dormir más.");**

**} else {**

**System.out.println("Duermes demasiado. Intenta regular tus horas de sueño.");**

**}**

**if (horasEjercicio >= 1) {**

**System.out.println("Tienes un buen hábito de ejercicio.");**

**} else {**

**System.out.println("Haces poco ejercicio. Intenta hacer al menos 30 minutos diarios.");**

**}**

**if (comidasSaludables >= 3) {**

**System.out.println("Tienes buenos hábitos alimenticios.");**

**} else {**

**System.out.println("Deberías intentar consumir más comidas saludables.");**

**}**

**if (horasSueno >= 7 && horasSueno <= 9 && horasEjercicio >= 1 && comidasSaludables >= 3) {**

**System.out.println("¡Felicitaciones! Tienes hábitos saludables.");**

**} else {**

**System.out.println("Considera mejorar algunos aspectos de tu estilo de vida para tener mejores hábitos.");**

**}**

**}**

**}**

Ejercicio 7: Sistema de Recomendación de Actividades

Escribe un programa que pida al usuario su estado de ánimo (feliz, triste, enérgico, relajado) y luego recomiende una actividad basada en su estado de ánimo.

**import java.util.Scanner;**

**public class Main {**

**public static void main(String[] args) {**

**Scanner lectura = new Scanner(System.in);**

**System.out.println("¿Cómo te sientes hoy? (feliz, triste, enérgico, relajado): ");**

**String estadoAnimo = lectura.next().toLowerCase();**

**switch (estadoAnimo) {**

**case "feliz":**

**System.out.println("¡Qué bien que te sientas feliz! Te recomiendo salir a disfrutar al aire libre o compartir tiempo con amigos.");**

**break;**

**case "triste":**

**System.out.println("Si te sientes triste, podrías ver una película reconfortante o escuchar tu música favorita.");**

**break;**

**case "enérgico":**

**System.out.println("Parece que tienes mucha energía. ¡Sería una buena idea hacer ejercicio o practicar algún deporte!");**

**break;**

**case "relajado":**

**System.out.println("Si te sientes relajado, un buen libro o una sesión de meditación puede complementar tu estado.");**

**break;**

**default:**

**System.out.println("Estado de ánimo no reconocido. Por favor, elige entre: feliz, triste, enérgico o relajado.");**

**break;**

**}**

**}**

**}**