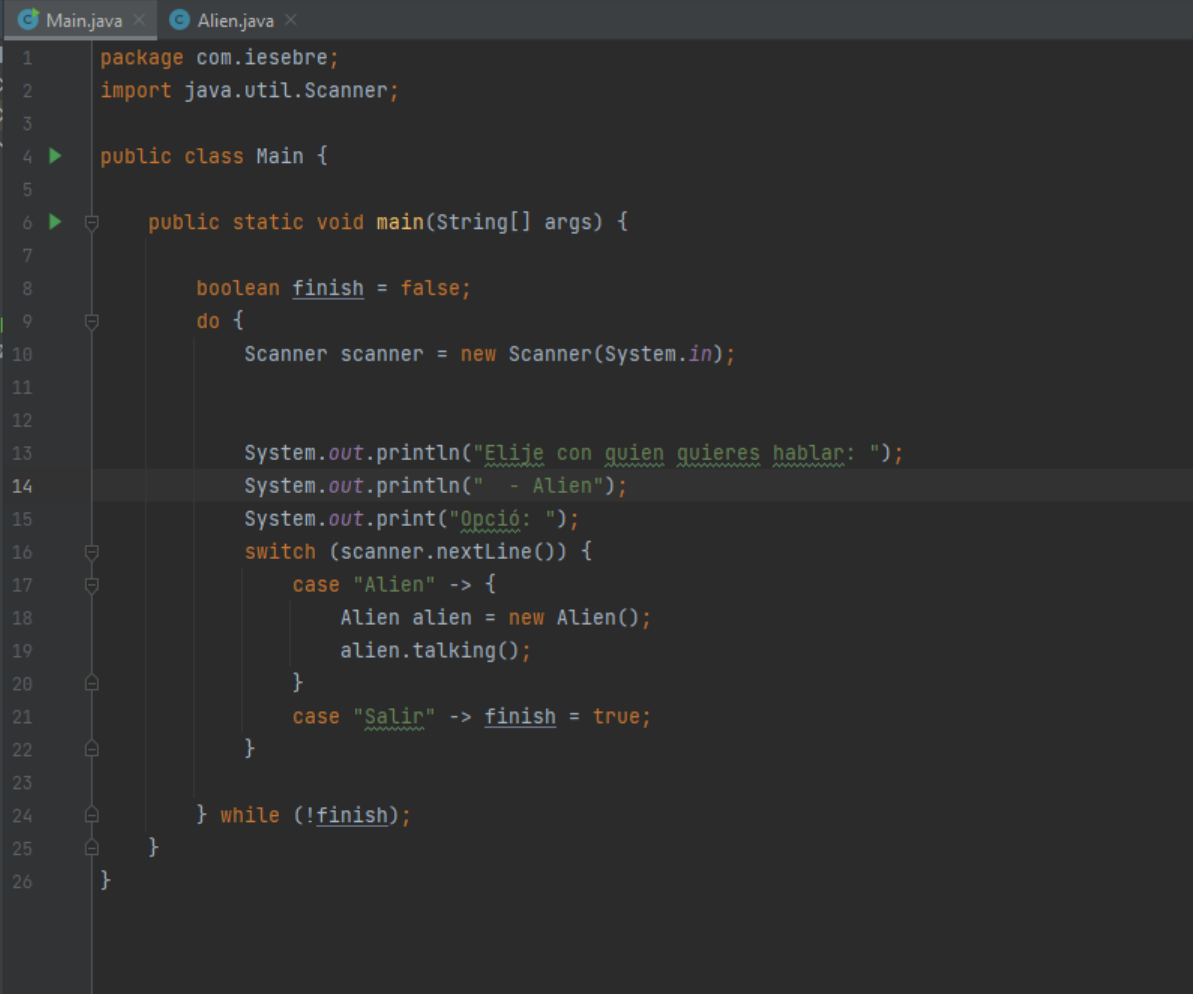


Proyecto Asix-Dam Programacion 2021-2022

Proyecto Conversacion Parte Alien



```
1 package com.iesebre;
2 import java.util.Scanner;
3
4 public class Main {
5
6     public static void main(String[] args) {
7
8         boolean finish = false;
9         do {
10             Scanner scanner = new Scanner(System.in);
11
12
13             System.out.println("Elige con quien quieres hablar: ");
14             System.out.println(" - Alien");
15             System.out.print("Opción: ");
16             switch (scanner.nextLine()) {
17                 case "Alien" -> {
18                     Alien alien = new Alien();
19                     alien.talking();
20                 }
21                 case "Salir" -> finish = true;
22             }
23
24         } while (!finish);
25     }
26 }
```

Alejandro manzanera Ramon
1er Asix-Dam.

1-Opción a elegir.

En mi caso he elegido la opción de continuar la conversación ya que me resultaba más fácil continuar un código que ya tenía hecho a empezar una desde cero....

Pero al igual que era mas “facil” ya que no teníamos que empezar de cero, teníamos que utilizar bastantes mas metodos que en el caso de haber hecho un juego retro

2-Problemas que he tenido

Los principales problemas que he tenido ha sido no aclararme dónde poner las variables, ya que no estaba muy enterado de cómo funcionaba un método, aunque la que más se me dificulto fue la de usar 2 variables en un mismo método, ya que tendrá que declararla dentro del método en vez de dentro del código como en los otros casos.

3-Conclusión

En conclusión ha sido difícil de manejar la situacion a contrareloj pero creo que lo he podido sacar adelante, no de la mejor manera pero se ha hecho lo que se ha podido.