Instrucciones

**Previo a la práctica:**

1.   Revisar la plataforma para entender el contexto de la práctica

2.   Analizar las sintaxis de las estructuras de control if y switch

Resumen:

Crear un programa donde el usuario a través de un menú seleccione una de las opciones de figura geométrica, ya sea cuadrado, rectángulo y triángulo. Cuando se seleccione la figura, deberá seleccionar adicionalmente que desea imprimir, el área o perímetro. Posterior a ello, solicitar los respectivos datos para obtener lo seleccionado.

Ejemplo de Menú principal

1. Cuadrado

2. Triángulo

3. Rectángulo

Ejemplo de Menú secundario

1. Perímetro

2. Área

Nota: Fórmulas conforme a la figura geométrica

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Área | Perímetro |
| Cuadrado | *Lado \* Lado* | *Lado+Lado+Lado+Lado* |
| Triángulo |  | *base+base+base* |
| Rectángulo | *base\*altura* | *2\*base+2altura* |

**Durante la práctica:**

1. Analiza correctamente el enunciado del ejercicio que se encuentra en el apartado de “RESUMEN”.

2. Elabora el diagrama de flujo o el pseudocódigo.

3. Valida lo anterior con una prueba de escritorio con 5 datos de entrada diferente.

4. Abrir Netbeans 8.2

5. Crear un proyecto que lleve por nombre Ejercicio\_EstructuradeControl

6. Importar la librería java.util.Scanner

7. Generar la clase principal Ejercicio\_EstructuradeControl\_FG

8. Declarar el main, mismo que estará integrado por los siguientes elementos:

A)   Declaración de las variables de tipo flotante.

B)   Integra las estructuras de control if y switch en el proceso correspondiente. En el menú principal colocar el switch y en el menú secundario el if.

C) Solicita los datos para posteriormente guardarlos en sus respectivas variables.

C)   Generar la operación para calcular, ya sea el área o el perímetro de la figura geométrica.

D)  Imprimir los datos de salida.

9. Revisa si los datos de salida con los datos de la prueba de escritorio son los mismos.

10. De no ser así el punto anterior, revisa y corrige el programa.