**Ejercicios Condicionales**

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) {  
 String genp,texto1;  
 texto1="""  
 --Listas Proporcionadas--  
 Accion  
 Comedia  
 Ciencia Ficcion  
 Drama  
 Cual es su genero de pelicula favorito:  
 """;  
 Scanner lectura = new Scanner(System.*in*);  
 System.*out*.println(texto1);  
 genp= lectura.next().toLowerCase();  
 if (genp.equals("comedia")) {  
 texto1 = """  
 --Lista\_ """ + genp + """  
 --  
 Superbad (2007)  
 The Hangover (2009)  
 Groundhog Day (1993)  
 Dumb and Dumber (1994)  
 Bridesmaids (2011)  
 """;  
 System.*out*.println(texto1);  
 } else if (genp.equals("accion")) {  
 texto1= """  
 --Lista\_ """ + genp + """  
 --  
 Mad Max: Fury Road (2015)  
 John Wick (2014)  
 Gladiator (2000)  
 Die Hard (1988)  
 The Dark Knight (2008)  
 """;  
 System.*out*.println(texto1);  
 } else if (genp.equals("drama")) {  
 texto1= """  
 --Lista\_ """ + genp + """  
 --  
 The Shawshank Redemption (1994)  
 Forrest Gump (1994)  
 A Beautiful Mind (2001)  
 The Godfather (1972)  
 Schindler's List (1993)  
 """;  
 System.*out*.println(texto1);  
 } else if (genp.equals("ciencia ficcion")) {  
 texto1= """  
 --Lista\_ """ + genp + """  
 --  
 Blade Runner 2049 (2017)  
 Inception (2010)  
 Interstellar (2014)  
 The Matrix (1999)  
 Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back (1980)  
 """;  
 System.*out*.println(texto1);  
 } else {  
 System.*out*.println("El genero de pelicula no se encuentra dentro de las listas proporcionadas.");  
 }  
  
 }  
  
}

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.

public class Main {  
 public static void main(String[] args) {  
 Scanner lectura = new Scanner(System.*in*);  
  
 System.*out*.print("Introduce el precio del producto: ");  
 double precio = lectura.nextDouble();  
  
 System.*out*.print("Introduce la categoría del cliente (estudiante, adulto, jubilado): ");  
 String categoria = lectura.next().toLowerCase();  
  
 double descuento = 0;  
  
 switch (categoria) {  
 case "estudiante":  
 descuento = 0.10;  
 break;  
 case "adulto":  
 descuento = 0.05;  
 break;  
 case "jubilado":  
 descuento = 0.15;  
 break;  
 default:  
 System.*out*.println("Categoría no válida.");  
 return;  
 }  
  
 double descuentoAplicado = precio \* descuento;  
 double precioFinal = precio - descuentoAplicado;  
  
 System.*out*.printf("El precio final después del descuento es: %.2f%n", precioFinal);  
 }  
}

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) {

String genLibro, texto;

texto = """

--Listas Proporcionadas--

Fantasía

Misterio

Romance

Ciencia Ficción

¿Cuál es tu género de libro favorito?

""";

Scanner lectura = new Scanner(System.in);

System.out.println(texto);

genLibro = lectura.next().toLowerCase();

if (genLibro.equals("fantasía") || genLibro.equals("fantasia")) {

texto = """

--Lista de """ + genLibro + """--

El Hobbit - J.R.R. Tolkien

Juego de Tronos - George R.R. Martin

Harry Potter y la piedra filosofal - J.K. Rowling

La Rueda del Tiempo - Robert Jordan

Nacidos de la Bruma - Brandon Sanderson

""";

System.out.println(texto);

} else if (genLibro.equals("misterio")) {

texto = """

--Lista de """ + genLibro + """--

El nombre de la rosa - Umberto Eco

Asesinato en el Orient Express - Agatha Christie

El código Da Vinci - Dan Brown

La chica del tren - Paula Hawkins

El silencio de los corderos - Thomas Harris

""";

System.out.println(texto);

} else if (genLibro.equals("romance")) {

texto = """

--Lista de """ + genLibro + """--

Orgullo y prejuicio - Jane Austen

Cumbres borrascosas - Emily Brontë

Los puentes de Madison County - Robert James Waller

Posdata: Te quiero - Cecelia Ahern

El cuaderno de Noah - Nicholas Sparks

""";

System.out.println(texto);

} else if (genLibro.equals("ciencia ficción") || genLibro.equals("ciencia ficcion")) {

texto = """

--Lista de """ + genLibro + """--

Dune - Frank Herbert

Fundación - Isaac Asimov

1984 - George Orwell

Neuromante - William Gibson

El juego de Ender - Orson Scott Card

""";

System.out.println(texto);

} else {

System.out.println("El género de libro no se encuentra dentro de las listas proporcionadas.");

}

}

}

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*.print("Introduce tu peso en kilogramos: ");  
 float peso = lectura.nextFloat();  
  
 System.*out*.print("Introduce tu altura en metros: ");  
 float altura = lectura.nextFloat();  
  
 float imc = peso / (altura \* altura);  
 System.*out*.printf("Tu Índice de Masa Corporal (IMC) es: %.2f%n", imc);  
  
 if (imc < 18.5) {  
 System.*out*.println("Recomendación: Tienes bajo peso. Considera consultar a un profesional de la salud.");  
 } else if (imc >= 18.5 && imc < 24.9) {  
 System.*out*.println("Recomendación: Tienes un peso normal. ¡Sigue así!");  
 } else if (imc >= 25 && imc < 29.9) {  
 System.*out*.println("Recomendación: Tienes sobrepeso. Considera hacer ejercicio y revisar tu dieta.");  
 } else {  
 System.*out*.println("Recomendación: Tienes obesidad. Es recomendable consultar a un profesional de la salud.");  
 }  
 lectura.close();  
 }  
}

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.Scanner;  
import java.util.Random;  
public class Main {  
 public static void main(String[] args) {  
 String elecjp;  
 String eleccpu="";  
 int ppt\_j = 3;  
 int ppt\_cpu;  
 Scanner lectura = new Scanner(System.*in*);  
 Random random = new Random();  
 System.*out*.println("""   
 Juego de Piedra-Papel-Tijeras  
 haz tu eleccion:  
 \*\*Piedra\*\*  
 \*\*Papel\*\*  
 \*\*Tijeras\*\*  
 """);  
 elecjp= lectura.next().toLowerCase();  
 if (elecjp.equals("piedra")) {  
 ppt\_j = 0;  
 } else if (elecjp.equals("papel")) {  
 ppt\_j = 1;  
 } else if (elecjp.equals("papel")) {  
 ppt\_j = 2;  
 } else { System.*out*.println("No se encontro movimiento realizable");}  
  
 System.*out*.println("Realizando eleccion de la maquina");  
 ppt\_cpu = random.nextInt(0,2);  
 if (ppt\_cpu==0) {  
 eleccpu = "Piedra";  
 } else if (ppt\_cpu==1) {  
 eleccpu = "Papel";  
 } else if (ppt\_cpu==2) {  
 eleccpu = "Tijeras";  
 }  
 System.*out*.println("PJ: " + elecjp + " VS CPU: " + eleccpu );  
 if(ppt\_j==ppt\_cpu){  
 System.*out*.println("--------EMPATE--------");  
 } else if (ppt\_j==0) {  
 if (ppt\_cpu==1){  
 System.*out*.println("--------PERDISTE--------");  
 } else {System.*out*.println("--------GANASTE--------");}  
 } else if (ppt\_j==1) {  
 if (ppt\_cpu==2){  
 System.*out*.println("--------PERDISTE--------");  
 } else {System.*out*.println("--------GANASTE--------");}  
 } else if (ppt\_j==2) {  
 if (ppt\_cpu==0){  
 System.*out*.println("--------PERDISTE--------");  
 } else {System.*out*.println("--------GANASTE--------");}  
 }  
  
  
 }  
  
}

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*.print("¿Cuántas horas al día duermes? ");  
 int horasDormidas = lectura.nextInt();  
  
 System.*out*.print("¿Cuántas horas al día haces ejercicio? ");  
 int horasEjercicio = lectura.nextInt();  
  
 System.*out*.print("¿Cuántas comidas saludables consumes al día? ");  
 int comidasSaludables = lectura.nextInt();  
  
 String evaluacion = "";  
  
 if (horasDormidas < 7) {  
 evaluacion += "Deberías considerar dormir más horas. Se recomienda entre 7 y 9 horas de sueño por noche.\n";  
 } else if (horasDormidas <= 9) {  
 evaluacion += "Tu cantidad de horas de sueño es adecuada.\n";  
 } else {  
 evaluacion += "Dormir más de 9 horas puede no ser necesario y podría afectar tu rutina diaria.\n";  
 }  
  
 if (horasEjercicio < 1) {  
 evaluacion += "Considera hacer más ejercicio. Se recomienda al menos 1 hora de actividad física al día.\n";  
 } else if (horasEjercicio <= 2) {  
 evaluacion += "Tu cantidad de ejercicio es buena. ¡Sigue así!\n";  
 } else {  
 evaluacion += "Haces mucho ejercicio. Asegúrate de descansar adecuadamente y no sobrecargar tu cuerpo.\n";  
 }  
  
 if (comidasSaludables < 2) {  
 evaluacion += "Intenta consumir más comidas saludables. Se recomienda al menos 3 comidas saludables al día.\n";  
 } else if (comidasSaludables <= 4) {  
 evaluacion += "Tu consumo de comidas saludables es bueno. ¡Sigue así!\n";  
 } else {  
 evaluacion += "Excelente, estás consumiendo muchas comidas saludables. ¡Muy bien hecho!\n";  
 }  
  
 System.*out*.println("\nEvaluación de tus hábitos saludables:");  
 System.*out*.println(evaluacion);  
  
 lectura.close();  
 }  
}

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) {

String estadoAnimo, texto;

texto = """

--Estados de Ánimo Proporcionados--

Feliz

Triste

Enérgico

Relajado

¿Cómo te sientes hoy?

""";

Scanner lectura = new Scanner(System.in);

System.out.println(texto);

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

if (estadoAnimo.equals("feliz")) {

texto = """

--Actividades para cuando te sientes """ + estadoAnimo + """--

1. Sal a pasear por el parque.

2. Organiza una reunión con amigos.

3. Escucha música alegre y bailable.

4. Ve a ver una película de comedia.

5. Prueba cocinar un nuevo plato.

""";

System.out.println(texto);

} else if (estadoAnimo.equals("triste")) {

texto = """

--Actividades para cuando te sientes """ + estadoAnimo + """--

1. Escucha música relajante.

2. Escribe tus pensamientos en un diario.

3. Lee un libro que te guste.

4. Habla con un amigo cercano.

5. Haz una sesión de meditación o yoga suave.

""";

System.out.println(texto);

} else if (estadoAnimo.equals("enérgico") || estadoAnimo.equals("energico")) {

texto = """

--Actividades para cuando te sientes """ + estadoAnimo + """--

1. Sal a correr o haz ejercicio al aire libre.

2. Prueba una clase de baile o zumba.

3. Organiza una actividad al aire libre, como senderismo.

4. Haz una limpieza profunda en casa.

5. Trabaja en un proyecto personal que te apasione.

""";

System.out.println(texto);

} else if (estadoAnimo.equals("relajado")) {

texto = """

--Actividades para cuando te sientes """ + estadoAnimo + """--

1. Lee un buen libro en un lugar cómodo.

2. Toma un baño caliente.

3. Escucha música tranquila o sonidos de la naturaleza.

4. Haz una caminata suave por la naturaleza.

5. Dedica tiempo a alguna actividad creativa, como pintar o dibujar.

""";

System.out.println(texto);

} else {

System.out.println("El estado de ánimo ingresado no se encuentra en las listas proporcionadas.");

}

}

}