



Laboratorio: Uso de Enums

Objetivo:

Poner en practica el uso de Enums visto en clase. La temática-domino es completamente libre (puede ser deportes, finanzas, astronomía, videojuegos, etc.), siempre que se respeten los requerimientos.



Requerimientos

1. Enum obligatorio

- Debe existir **al menos un** `enum` propio, declarado por el alumno.
- Ese `enum` puede representar un menú, estados, categorías, niveles, etc.

2. Uso del enum en control de flujo

- El programa tiene que emplear ese `enum` al menos **en un** `for-each` o **en un** `switch`
- Ejemplos válidos:
 - Recorrer `Enum.values()` para imprimir un listado.
 - Un `switch` que ejecute acciones distintas según la constante elegida.

3. Interacción por consola

- Debe mostrarse un **menú de opciones** al usuario (texto en pantalla).
- El programa debe leer **al menos una entrada** del usuario con `Scanner` o clase similar.
- La opción elegida se convertirá en una constante del `enum`

4. Respuesta con cálculo o mensaje significativo

- **Cada opción del menú** tiene que devolver **algún resultado computado** (suma, resta, conversión, porcentaje, puntuación, etc.) o, como mínimo, un mensaje que procese-informe datos introducidos por el usuario.

5. Buenas prácticas básicas

- Código fuente en **inglés** (clases, variables, métodos); comentarios y explicaciones pueden ir en español.
- Mantener el método `main` claro: delegar la lógica pesada a métodos auxiliares o al propio `enum`

Entregable:

- Subir el código implementado a GitHub, copiar el link en el entregable del Campus.
- Recuerden añadir un archivo `.gitignore` para carpetas del ide, bin o compliadas.
- El código escrito será presentado al resto de los compañeros.