



Desafío 3

PROGRAMACIÓN II: 02INPGR22025215525 Anual ...

3. Lenguaje de programación Java

Anterior Siguiente

Desafío 3

Evaluador de Entregas de Programación

Estudiante: MILAGROS TERESITA POZZO FASINI
Centro: CeRP del Suroeste
Curso: PROGRAMACIÓN II: 02INPGR22025215525 Anual Semipresencial
Año: 2025

desafío 3
 Implementa un programa en Java que genere una secuencia de enteros al azar entre 0 y 10. El programa debe mostrar cada entero en pantalla junto con un mensaje que diga si es par o no lo es. Además, el programa debe ir sumando todos los valores impares que se vayan generando. El procesamiento debe detenerse en el momento en que la suma supere el valor 25. Al finalizar, el programa debe mostrar en pantalla la suma calculada.

Tu código de solución:

Escribe tu código aquí...

1. `import java.util.concurrent.ThreadLocalRandom;`
 Importamos ThreadLocalRandom, generador de números aleatorios recomendado en Java moderno para simplicidad y rendimiento (sin necesidad de instanciar Random).
2. `public class Desafio3 {`
 Declaramos la clase pública que contiene el main.
3. `public static void main(String[] args) {`
 Punto de entrada de la aplicación Java.
4. `final int MIN = 0;`
 Mínimo del rango (inclusive).
5. `final int MAX = 10;`
 Máximo del rango (inclusive). Lo haremos inclusivo usando `MAX + 1` con `nextInt`.
6. `final int LIMITE = 25;`
 Límite superior para la suma de impares; cuando lo superemos, detenemos el procesamiento.
7. `int sumaImpares = 0;`
 Acumulador de la suma de los valores impares generados.
8. `while (true) {`
 Bucle indefinido porque no sabemos cuántos números necesitaremos hasta superar 25.



```
9. int n = ThreadLocalRandom.current().nextInt(MIN, MAX + 1);
   Genera un entero aleatorio en [MIN, MAX]. nextInt(a, b) es [a, b), por
   eso usamos MAX + 1 para incluir el 10.
10.     boolean esPar = (n % 2 == 0);
   Determinamos la paridad usando el módulo 2.
11.     System.out.printf("Generado: %d -> %s%n", n, esPar ? "par" : "impar");
   Mostramos el número y un mensaje: "par" o "impar".
12.     if (!esPar) {
   Solo si es impar, lo sumamos al acumulador.
13.         sumalmpares += n;
   Sumamos el valor impar a la suma acumulada.
14.     if (sumalmpares > LIMITE) {
   Verificamos si la suma supera 25 (estrictamente mayor que
   25).
15.         break;
   Si la supera, salimos del bucle inmediatamente. El último
   impar ya quedó sumado.

16–17. }
Cierre de los bloques if.

18.     }
Cierre del bucle while.
19.     System.out.println("Suma de impares = " + sumalmpares);
   Mostramos la suma final de los impares (ya > 25 en el
   momento de salir).

20–21. }
Cierre del main y de la clase.
```

Enlace a Github [https://github.com/MilagrosPozzo/Programacion-2/blob/main/U3 Lenguaje de Programacion Java/Unidad 3 Desaf%C3%ADos Introduccion a JAVA/src/Desaf%C3%ADo3.java](https://github.com/MilagrosPozzo/Programacion-2/blob/main/U3%20Lenguaje%20de%20Programacion%20Java/Unidad%203%20Desaf%C3%ADos%20Introduccion%20a%20JAVA/src/Desaf%C3%ADo3.java)