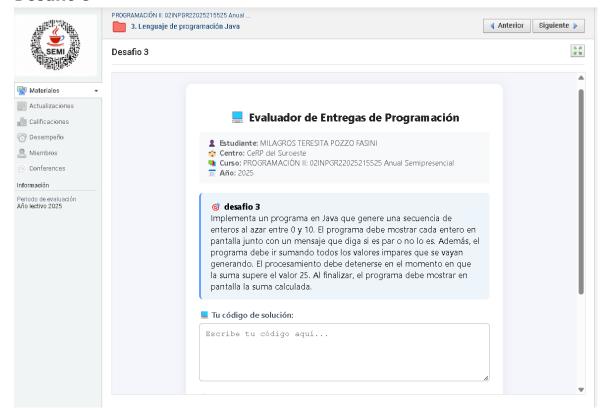
Programación II- Unidad III



Profesorado Semipresencial Cerp SW Colonia - Milagros Pozzo Fasini

Desafío 3



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

Programación II- Unidad III



Profesorado Semipresencial Cerp SW Colonia - Milagros Pozzo Fasini

- 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