

## **CUE: CONSUMO DE API DESDE JAVA**

### **REBOUND EXERCISE: ENRIQUECIENDO UNA PLATAFORMA DE APRENDIZAJE**

Para resolver este ejercicio, debe haber revisado la lectura y los videos de la CUE Consumo de API desde Java.

#### **EJERCICIO:**

Una plataforma Online que enseña inglés te ha contratado para mejorar un aspecto fundamental de la malla curricular. Necesitan pasar la unidad de humor y chistes en el idioma inglés. Para facilitarles el estudio a sus alumnos necesitan un programa que les permita ver, por una parte, un chiste al azar y por otra, 10 chistes de la unidad que también son al azar. Tu trabajo será construir un programa Java que satisfaga estos requisitos consumiendo una API de chistes en inglés. Usarás dos API para realizar este ejercicio.

Para consumir el recurso de un único chiste utilizarás la API [https://official-joke-api.appspot.com/random\\_joke](https://official-joke-api.appspot.com/random_joke) y para consumir el curso de 10 chistes utilizarás una parte distinta de la misma API que es [https://official-joke-api.appspot.com/random\\_ten](https://official-joke-api.appspot.com/random_ten).

Para detallar la estructura de tu proyecto, debes hacer dos métodos distintos para consumir los distintos endpoints de la API y luego debes llamarlos desde el Main para poder lograr una interfaz que se asemeje a lo que muestra por Consola la siguiente imagen:

```
Welcome to practice program.  
Options:  
1 - One random joke.  
2- 10 random jokes  
3 - exit program
```

Al momento de seleccionar la primera opción el resultado debería ser así:



```
Welcome to practice program.  
Options:  
1 - One random joke.  
2- 10 random jokes  
3 - exit program  
1  
  
What kind of shoes does a thief wear?  
Sneakers  
  
Welcome to practice program.  
Options:  
1 - One random joke.  
2- 10 random jokes  
3 - exit program
```

Consecutivamente, la segunda opción se asemejaría a la siguiente imagen:

```
Welcome to practice program.  
Options:  
1 - One random joke.  
2- 10 random jokes  
3 - exit program  
2  
  
Joke number 1:  
How does a penguin build it's house?  
Igloos it together.  
  
Joke number 2:  
What is red and smells like blue paint?  
Red paint!  
  
Joke number 3:  
What's red and bad for your teeth?  
A Brick.  
  
Joke number 4:  
What do you call a pile of cats?  
A Meowtain.  
  
Joke number 5:  
How do you fix a damaged jack-o-lantern?  
You use a pumpkin patch.  
  
Joke number 6:  
What do you call a monkey in a mine field?  
A babooooom!  
  
Joke number 7:  
What was a more important invention than the first telephone?  
The second one.
```



Y la tercera opción, la cual le da fin a tu programa, puede decir algo así:

```
Welcome to practice program.  
Options:  
1 - One random joke.  
2- 10 random jokes  
3 - exit program  
3  
Closing program.
```