

Ejercitación 1 - Diccionarios:

Ejercicio 1:

1. Crear un diccionario que represente los primeros 5 números de la Quiniela junto con su significado. Para esto el diccionario deberá de tener como clave Integer y como valor un String.

Números de la quiniela:

0 → Huevos
1 → Agua
2 → Escopeta
3 → Caballo
4 → Dentista
5 → Llamas

Luego imprimir en el Main todas las claves junto con sus valores asociados, para eso utilizar el foreach con las claves.

2. Crear un diccionario que represente los alias por los cuales llamo a mi amigos. Para esto el diccionario deberá de tener como clave String y como valor una lista de Strings.

Juan → Juancho, Fisura, Ricardo Fort
Miguel → Night Watch, Bruce Wayne, Pati Corti
Maria → Wonder Woman, Mary, Roberto
Lucas → Luks, Jorge, Chorch

Luego imprimir en el Main todas las claves junto con sus valores asociados, para eso utilizar el foreach con las claves.

Ejercicio 2:

SaveTheRopa S.A

SaveTheRopa S.A es una empresa que desea implementar un sistema informático de guardarropas a nivel mundial. El sistema permite a una persona guardar sus pertenencias en el guardarropas y luego retirarlas de manera sencilla con solo presentar el número identificador que recibe al guardarlas.

Las pertenencias se representan en el sistema mediante algo abstracto llamado **prenda**, que tiene marca y modelo, de modo que si la persona pierde el número también podría en algún momento poder llegar a reclamarlo con dicha información. Sin embargo, el reclamo será modelado en otro momento.

1. Crear la clase **Prenda** que contenga las variables marca y modelo, ambos de tipo String.
2. Crear la clase **GuardaRopas** que contenga como variable un diccionario y un contador que se utilizará como identificador. Las claves del diccionario serán Integer y como valor una lista de prendas.
3. Crear el método **public Integer guardarPrendas(List<Prenda> listaDePrenda)**, en la Clase GuardaRopa, que recibe una lista de prendas y devuelve el número identificador en donde quedaron asignadas las prendas, es decir la clave del diccionario en donde guardamos las prendas.
4. Crear el método **public void mostrarPrendas()**, en la Clase GuardaRopa que imprime por pantalla todas las prendas que quedan en el guardarropas junto con el número que les corresponde.
5. Crear el método **public List<Prenda> devolverPrendas(Integer numero)**, en la Clase GuardaRopa que devuelve la lista de prendas que están guardadas bajo ese número.
6. Crear en la clase Main un escenario en el cual alguien guarde dos prendas, reciba el código y luego reclame sus prendas.