

Programación

UT3 - TAREA3

(10 puntos) Vas a realizar una serie de programas sencillos haciendo uso de la sentencia **switch**. Antes de empezar te pongo un ejemplo de ejercicio:

ENUNCIADO: Crea un programa que pida al usuario un número entero del 1 al 7 y que indique por pantalla con qué día de la semana se corresponde.

SOLUCIÓN:

```
import java.util.Scanner;
```

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);
System.out.println("Introduce un número del 1 al 7:");
int dia = sc.nextInt();

switch (dia) {
    case 1:
        System.out.println("Lunes");
        break;
    case 2:
        System.out.println("Martes");
        break;
    case 3:
        System.out.println("Miércoles");
        break;
    case 4:
        System.out.println("Jueves");
        break;
    case 5:
        System.out.println("Viernes");
        break;
    case 6:
        System.out.println("Sábado");
        break;
    case 7:
        System.out.println("Domingo");
        break;
    default:
        System.out.println("Número no válido");
}
```

Ahora resuelve los siguientes ejercicios:

(2 puntos) **EJERCICIO 1:** Modifica el ejemplo que hay en los apuntes de la calculadora de forma que haga uso de una enumeración de operadores.

SOLUCIÓN:

```
package clases;
```

```
/**  
 * @author Francisco Ortiz Tomás  
 * @since 2025-10-28  
 */  
  
public class ArgumentosMain {  
  
enum operador {  
    N1, N2, SUMAR, RESTAR, MULTIPLICAR, DIVIDIR, FIN  
}  
  
public static void main(String[] args) {  
  
    double numero1 = 0;  
    double numero2 = 0;  
    boolean fin = false;  
  
    while (!fin) {  
  
        System.out.println("Menú de la calculadora:");  
        System.out.println("1. Cambiar el primer número");  
        System.out.println("2. Cambiar el segundo número");  
        System.out.println("3. Sumar");  
        System.out.println("4. Restar");  
        System.out.println("5. Multiplicar");  
        System.out.println("6. Dividir");  
        System.out.println("7. Salir");  
        System.out.print("Seleccione una opción: ");  
  
        operador operar = operador.SUMAR;  
  
        switch (operar) {  
            case N1:  
                System.out.print("Introduce el primer número: ");  
                break;  
        }  
    }  
}
```

```
case N2:  
    System.out.print("Introduce el segundo número: ");  
    break;  
  
case SUMAR:  
    System.out.print("La suma es : " +(numero1 + numero2));  
    fin = true;  
    break;  
case RESTAR:  
    System.out.print("La resta es : " +(numero1 - numero2));  
    break;  
  
case MULTIPLICAR:  
    System.out.print("La multiplicacion es : " +(numero1 * numero2));  
    break;  
  
case DIVIDIR:  
    System.out.print("La división es : " +(numero1 / numero2));  
    break;  
  
case FIN:  
    fin = true;  
    System.out.println("Saliendo del programa...");  
    break;  
  
default:  
    System.out.println("Opción no válida. Por favor, intenta de nuevo.");  
    break;  
}  
}  
System.out.println("Programa finalizado.");  
}
```

}

(4 puntos) **EJERCICIO 2:** Crea un programa que pida al usuario un número de mes (desde el 1 y hasta el 12) e indique a qué estación pertenece dicho mes.

SOLUCIÓN:

```
package Switch;

import java.util.Scanner;

public class ejemploswitch {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        System.out.println("Introduce un mes del año del 1 al 12:");
        int mes = sc.nextInt();

        switch (mes) {
            case 12:
            case 1:
            case 2:
                System.out.println("Es invierno");
                break;
            case 3:
            case 4:
            case 5:
                System.out.println("Es Primavera");
                break;
            case 6:
            case 7:
            case 8:
                System.out.println("Es Verano");
                break;
            case 9:
            case 10:
            case 11:
                System.out.println("Es Otoño");
                break;
        }
    }
}
```

```
case 11:  
    System.out.println("Es otoño");  
    break;  
default:  
    System.out.println("Número no válido");  
}
```

(4 puntos) **EJERCICIO 3:** Vas a programar una característica para un juego de forma que cuando le pidas al usuario su nivel de juego (cadena de texto que podrá tener los valores “bajo”, “medio” o “alto”), el programa le deberá recomendarle un arma a usar (la “espada” para un nivel de juego bajo, el “arco” para un nivel de juego medio o la “lanza” para un nivel de juego alto).

SOLUCIÓN:

```
package Switch;  
import java.util.Scanner;  
  
public class ejemploswitch {  
public static void main(String[] args) {  
    Scanner sc = new Scanner(System.in);  
    System.out.println("Introduce tu nivel (bajo, medio o alto):");  
    String nivel = sc.nextLine();  
  
    switch (nivel) {  
        case "bajo":  
            System.out.println("tu arma es una espada");  
            break;  
        case "medio":  
            System.out.println("tu arma es un arco");  
            break;  
        case "alto":  
            System.out.println("tu arma es una lanza");  
            break;  
    }  
}
```

default:

```
System.out.println("Nivel no válido. Debes escribir 'bajo', 'medio' o  
'alto'.");  
}}}
```