Tom y Jerry Realizar un programa para manipular a Tom, que es un gato.

Lo que nos interesa de Tom es manejar su energía y su velocidad, que dependen de sus actividades de comer ratones y de correr.

La persona que registra las actividades de Tom, registra los ratones que come y la cantidad de tiempo que corre en segundos.

 Cuando Tom come un ratón, su energía aumenta en (12 joules + el peso del ratón en gramos).

 La velocidad de Tom es 5 metros x segundo + (energía medida en joules / 10).  Cuando Tom corre, su energía disminuye en (0.5 x cantidad de metros que corrió).

Observar que la cuenta está en joules consumidos por metro, pero cuando me dicen cuánto corrió, me lo dicen en segundos. La velocidad que se toma es la que corresponde a la energía de Tom antes de empezar a correr, y no varía durante una carrera.

Lograr que Tom realice las siguientes acciones:

1. Come Ratón (de tantos gramos): le dice a Tom que se comió un ratón de cierto peso 2. Correr (segundos): la cantidad de segundos que va a correr Tom para atrapar un ratón 3. meConvieneComerA: unRaton queEstaA: unaDistancia que devuelve true si la energía

que gana por comer al ratón es mayor a la que consume corriendo la distancia, que está medida en metros. V=D/T