

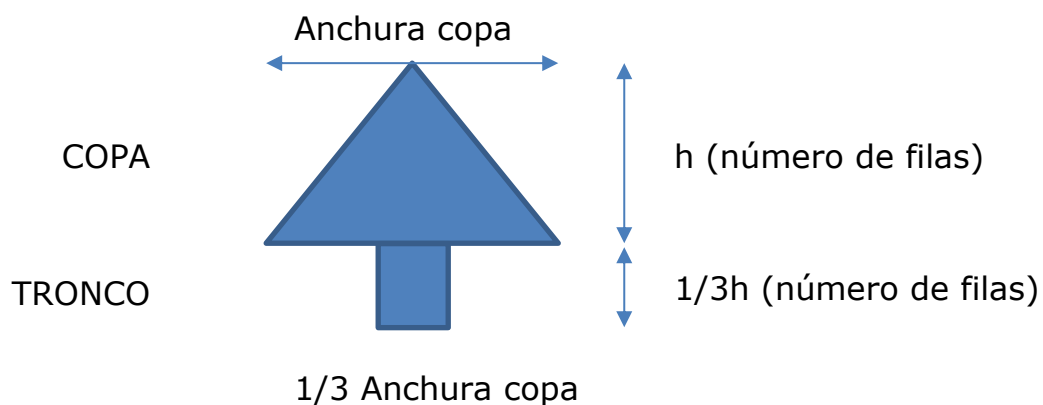
TAREA OBLIGATORIA	
módulo:	PROGRAMACIÓN
Profesor y tutor	Jaime Torres Oquillas
Nombre de la tarea	Tarea obligatoria tema 3
Tipo de tarea	Uso de estructuras de control
Tipo de Práctica	Individual
Duración estimada	3 horas
Objetivos	Programación estructurada: usar funciones y procedimientos almacenados en el mismo paquete. Comandos condicionales y bucles repetitivos
Material necesario	PC con Conexión a Internet y NetBeans o Eclipse
Fecha de entrega	29 de diciembre del 2023 a las 23:55
Forma de entrega	Entregar los archivos Java en cuestión o el proyecto comprimido desde NetBeans.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Crear una aplicación capaz de crearte un árbol de navidad por pantalla, donde el usuario indicará el símbolo a rellenar y los datos necesarios para su impresión:

- Altura de la copa.
- Símbolo de relleno

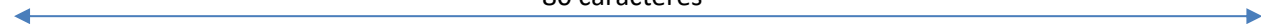
El tronco será de ancho $1/3$ del ancho de la copa y $1/3$ de la altura de la copa.



Se deberán realizar las funciones o procedimientos oportunos, de manera que una llame a su vez a otra.

Cualquier figura debe ir centrada en pantalla, teniendo en cuenta el ancho de la consola que son 80 caracteres.


80 caracteres



Ejemplo:

Numero de filas: 5
Carácter de relleno: *

80 caracteres




```

      *
     ***
    *****
   *********
  ***********
 *****
  ***
   ***

```

40 caracteres



Se creará un menú donde el usuario pueda dibujar más de un árbol de Navidad hasta que pulse la correspondiente opción de salir.

Puntuación:

- | | |
|--|------------|
| a) Menú. | 1,5 puntos |
| b) Funciones y Procedimientos. | 5 puntos |
| c) Figuras centradas. | 2,5 puntos |
| d) Documentación, claridad y orden. | 1 punto |

No se realizan funciones o procedimientos en otro archivo!!!