Programación Frontend y Backend

BLOQUE JAVA









- Vamos a realizar un nuevo ejercicio pandémico, queremos realizar un programa que ayude a la humanidad a elegir la vacuna correcta, para ello realizaremos un programa que estudie cada una de las vacunas que se están desarrollando en diversos países.
- De cada vacuna queremos almacenar su nombre, el nombre de la farmacéutica que lo está desarrollando, si es vitalicia o no, número de dosis que hará falta administrar, precio por unidad, porcentaje de éxito, fase en la que se encuentra (1, 2 ó 3)
- Se están desarrollando distintos tipos de vacuna, unas son inyectables, otras se administrarán por via oral e incluso supositorios anticovid que se administran por via anal.









- De las que se administran <u>via inyección</u>, queremos almacenar los mililitros que se administran en cada dosis y la duración de cada dosis.
- De las que se administran <u>via oral</u> queremos saber el número de dosis diaria que habrá que tomar y cada cuantas horas.
- De las que se administran via anal no necesitamos ningún dato extra.
- No se podrán crear vacunas sin que esta no esté clasificada en alguno de los tipos de inyección que se comentan en esta diapositiva.











- Cada vacuna calculará su puntuación de la siguiente manera:
 - Si se encuentra en la fase 3 = 3 puntos
 - Si se encuentra en la fase 2 = 2 puntos
 - Si se encuentra en la fase 1 = 1 punto
 - Si es vitalicia = 3 puntos
 - Si el % Éxito > 66% = 3 puntos
 - Si el % Éxito > 33% y <= 66% = 2 puntos
 - Si el % Éxito <= 33% = 1 punto
 - Si el precio <= 1 = 3 puntos
 - Si el precio > 1 y <= 5 = 1 punto











- Si los ml < 10 = 2 puntos (Sólo Via Inyectable)
- Duración en Horas >= 8 = 2 puntos (Sólo Via Oral)
- Duración en Horas < 8 = 1 puntos (Sólo Via Oral)











Crearemos un menú con las siguientes opciones:

VACUNATOR COVID

- 1 Nueva Vacuna Inyectable
- 2 Nueva Vacuna Oral
- 3 Nueva Vacuna Anal
- 4 Listar Vacunas (Junto a su puntuación)
- 5 Top 5 Vacunas (Las 5 vacunas con más puntuación)
- 6 SALIR





