



Universidad Los Ángeles de Chimbote
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA DE SISTEMAS

NETBEANS 6.0

PROYECTO DE ESTRUCTURA SELECTIVA **ANIDADA**

A continuación resolveremos el siguiente proyecto.

LABORATORIO N° 05 - EJERCICIO 01

Leer un número entero y decir si es positivo, negativo o neutro.

Para resolver este ejercicio abriremos un nuevo proyecto.

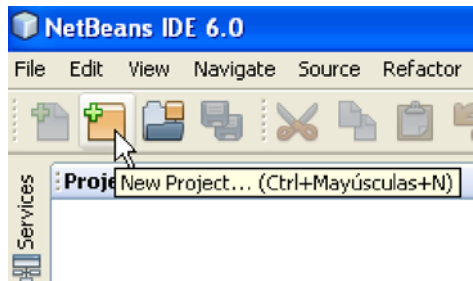


Figura 01: Eleccion de un nuevo proyecto

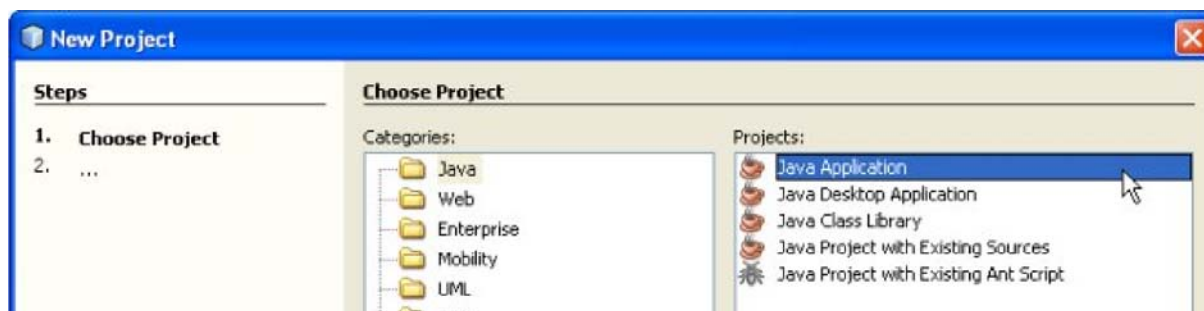


Figura 02: Eleccion de un proyecto Java Application

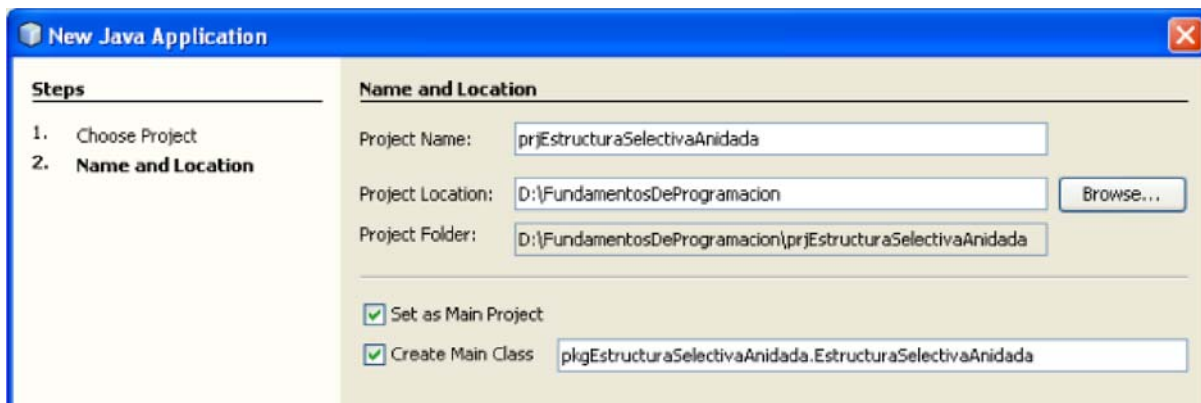


Figura 03: Ingresar nombre del proyecto, paquete y de la clase principal

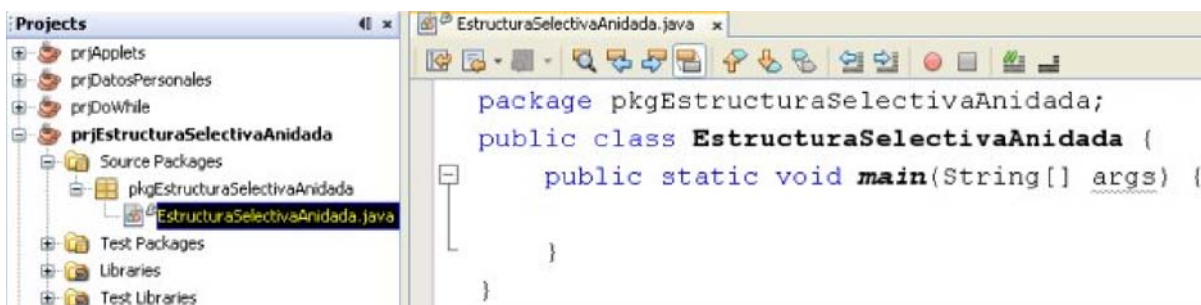


Figura 04: Proyecto listo para programar

Ahora estamos listo para comenzar con la programación de este ejercicio. Antes hay que recordar como esta resuelto en algoritmo.

algoritmo Lab5Ejercicio01

var

entero : num

inicio

Leer num

si (num = 0) entonces

 Escribir 'NÚMERO NEUTRO'

si no

 si (num > 0) entonces

 Escribir 'NÚMERO POSITIVO'

 sino

 Escribir 'NÚMERO NEGATIVO'

 fin_si

fin_si

fin

La solución en código de este ejercicio es el siguiente:

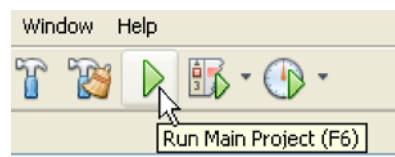
```
package pkgEstructuraSelectivaAnidada;
import javax.swing.JOptionPane;

public class EstructuraSelectivaAnidada {
    public static void main(String[] args) {
        int num;
        num=Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog("Ingrese numero entero"));
        if(num==0)
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "NUMERO NEUTRO");
        else
        {
            if(num>0)
                JOptionPane.showMessageDialog(null, "NUMERO POSITIVO");
            else
                JOptionPane.showMessageDialog(null, "NUMERO NEGATIVO");
        }
    }
}
```

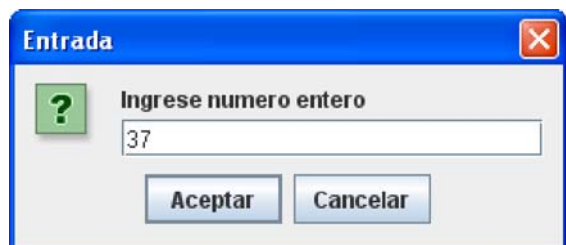
```
package pkgEstructuraSelectivaAnidada;
import javax.swing.JOptionPane;

public class EstructuraSelectivaAnidada {
    public static void main(String[] args) {
        int num;
        num=Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog("Ingrese numero entero"));
        if(num==0)
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "NUMERO NEUTRO");
        else
        {
            if(num>0)
                JOptionPane.showMessageDialog(null, "NUMERO POSITIVO");
            else
                JOptionPane.showMessageDialog(null, "NUMERO NEGATIVO");
        }
    }
}
```

Comprendido el código de la estructura selectiva anidada en Java, ahora pasamos a ejecutar el programa para ver los resultados obtenidos.

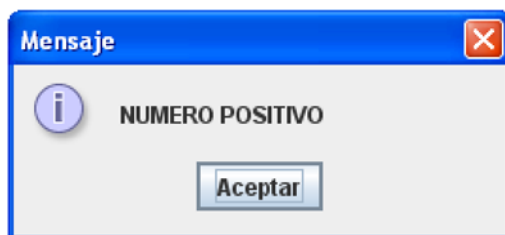


Si ingresamos el siguiente dato:



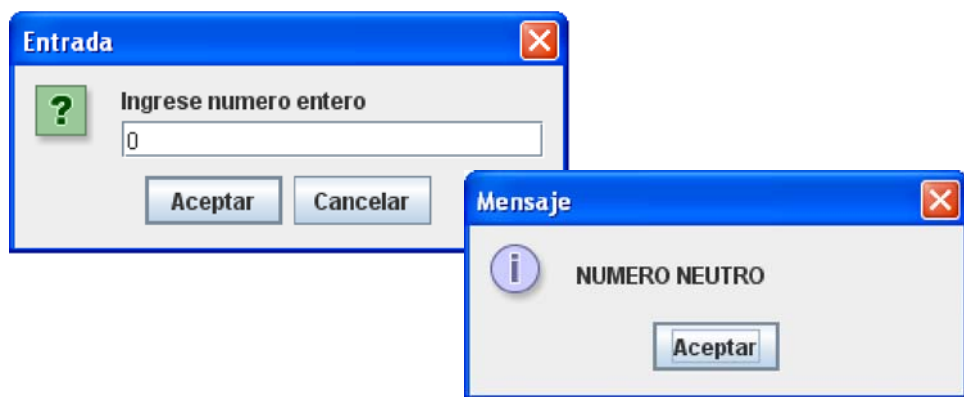
A dialog box titled "Entrada" with a blue header and a red close button. It contains a green question mark icon, the text "Ingrese numero entero", a text input field containing "37", and two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Debe de obtenerse el siguiente resultado:

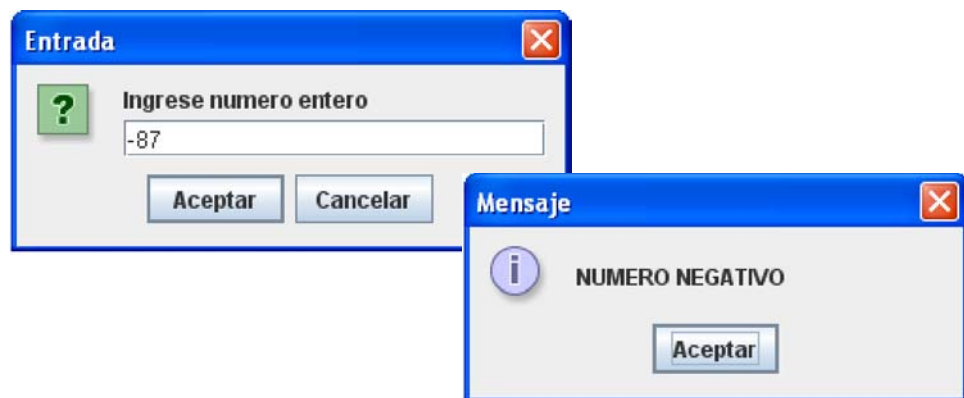


A dialog box titled "Mensaje" with a blue header and a red close button. It contains a purple information icon, the text "NUMERO POSITIVO", and an "Aceptar" button.

También pueden obtenerse los siguientes resultados:



Two overlapping dialog boxes. The "Entrada" dialog box (top-left) has the input field containing "0". The "Mensaje" dialog box (bottom-right) displays "NUMERO NEUTRO".



Two overlapping dialog boxes. The "Entrada" dialog box (top-left) has the input field containing "-87". The "Mensaje" dialog box (bottom-right) displays "NUMERO NEGATIVO".