



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

NETBEANS 6.0

ESTRUCTURA SELECTIVA MÚLTIPLE

A continuación resolveremos el siguiente proyecto de estructura selectiva múltiple.

LABORATORIO N° 04 - EJERCICIO 03

Realizar un algoritmo que ingrese número del 1 al 10 y lo muestre en letras.

Para resolver este ejercicio abriremos un nuevo proyecto.

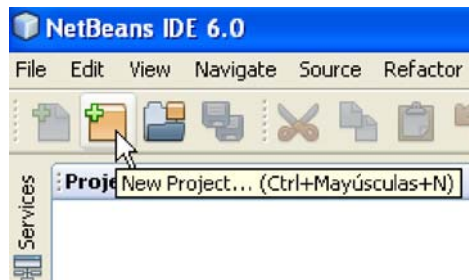


Figura 01: Eleccion de un nuevo proyecto



Figura 02: Eleccion de un proyecto Java Application

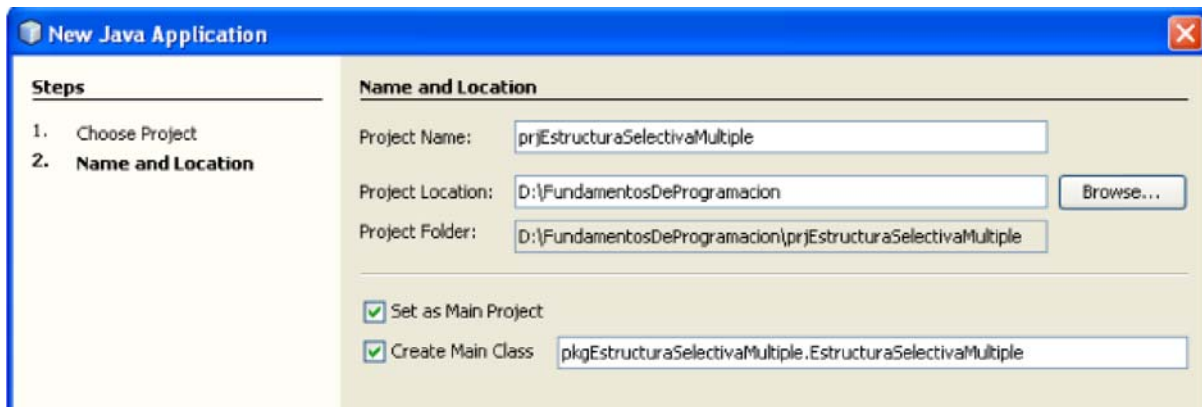


Figura 03: Ingresar nombre del proyecto, paquete y de la clase principal

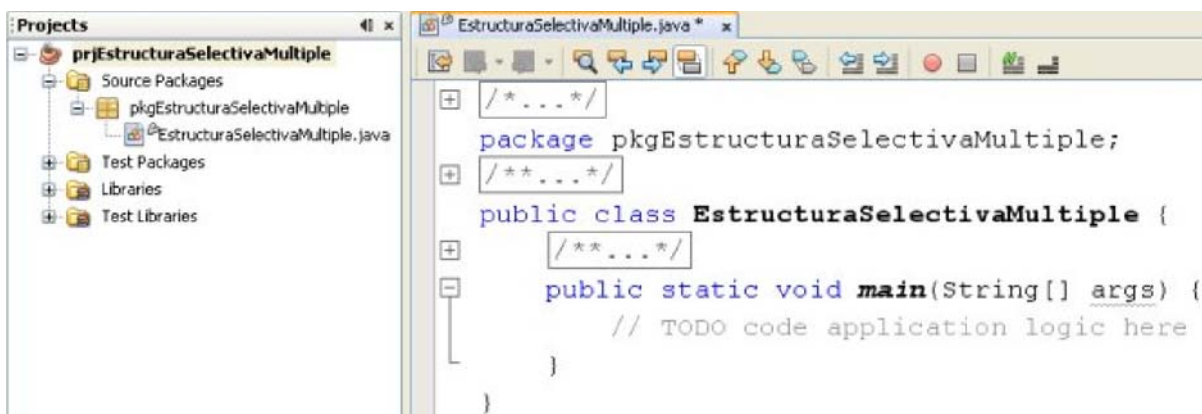


Figura 04: Proyecto listo para programar

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

Algoritmo Lab04Ejercicio03

var

entero: Numero

inicio

Leer Numero

en_caso (Numero)

1 : Mostrar 'UNO'

2 : Mostrar 'DOS'

3 : Mostrar 'TRES'

4 : Mostrar 'CUATRO'

5 : Mostrar 'CINCO'

6 : Mostrar 'SEIS'

7 : Mostrar 'SIETE'

8 : Mostrar 'OCHO'

9 : Mostrar 'NUEVE'

10 : Mostrar 'DIEZ'

sino : Mostrar 'Numero fuera del rango establecido'

fin_caso

fin

La solución en código de este ejercicio es el siguiente:

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

public class EstructuraSelectivaMultiple {
    public static void main(String[] args) {
        int Numero;
        Numero=Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog("Ingrese numero (1-10)"));
        switch(Numero)
        {
            case 1 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "UNO");break;
            case 2 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "DOS");break;
            case 3 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "TRES");break;
            case 4 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "CUATRO");break;
            case 5 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "CINCO");break;
            case 6 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "SEIS");break;
            case 7 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "SIETE");break;
            case 8 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "OCHO");break;
            case 9 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "NUEVE");break;
            case 10: JOptionPane.showMessageDialog(null, "DIEZ");break;
            default: JOptionPane.showMessageDialog(null, "Numero fuera del rango establecido");
                    break;
        }
    }
}
```



```
1 package pkgEstructuraSelectivaMultiple;
2 import javax.swing.JOptionPane;
3 public class EstructuraSelectivaMultiple {
4     public static void main(String[] args) {
5         int Numero;
6         Numero=Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog("Ingrese numero (1-10)"));
7         switch(Numero)
8         {
9             case 1 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "UNO");break;
10            case 2 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "DOS");break;
11            case 3 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "TRES");break;
12            case 4 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "CUATRO");break;
13            case 5 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "CINCO");break;
14            case 6 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "SEIS");break;
15            case 7 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "SIETE");break;
16            case 8 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "OCHO");break;
17            case 9 : JOptionPane.showMessageDialog(null, "NUEVE");break;
18            case 10: JOptionPane.showMessageDialog(null, "DIEZ");break;
19            default: JOptionPane.showMessageDialog(null, "Numero fuera del rango establecido");
20                    break;
21        }
22    }
23 }
```

ESTRUCTURA SELECTIVA MÚLTIPLE

En las estructuras selectivas múltiples solo se pueden evaluar variables de tipo entero:

```
int Numero;  
Numero=Integer.parseInt(JOptionPane  
switch(Numero)  
{  
    X case 1 : JOptionPane.showMessageDialog
```

No se puede evaluar variables reales (double), de cadena (String) y ni de carácter (char).

La orden **break** hace que la ejecución salga del switch; de no ponerlo en cada case se ejecutarán todas las órdenes hacia abajo sin importar el valor de los case hasta encontrar un break o la llave de cierre del switch.

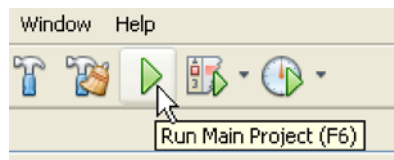
Nota

Los ejercicios 1 y 2 del Laboratorio 4 no se podrán llevar a NetBeans igual como está en el pseudocódigo, porque estaríamos evaluando una **variable de tipo carácter**.

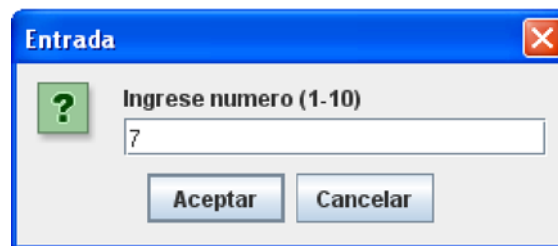
La realización de un algoritmo viene hacer la solución de un problema independiente del lenguaje de programación. En este caso el NetBeans solo evalua variables de valor tipo entero.

EJECUCIÓN DEL PROGRAMA

Ahora pasamos a ejecutar el programa para ver los resultados obtenidos.



Si ingresamos el siguiente dato:



Debemos de obtener el siguiente resultado:

