

SOLUCIÓN

Refactorizar los siguientes bloques de código y explica los cambios

1)

```
//convertimos de grados Fahrenheit a celsius  
a = (b-32)*5/9;
```

Convertir grados Celsius a grados Fahrenheit

```
package com.miky.entornos;  
  
public class Solucion {  
    public static void main(String[] args) {  
        float centigrados = 20.4f;  
        float fahrenheit = 0;  
        centigrados = (fahrenheit-32)*5/9;  
        System.out.println("Los grados son: " + centigrados);  
    }  
}
```

2)

```
double circule (a){  
    double b;  
    b = a*a*3.14159;  
    return b;  
}
```

```
double circule (radio){  
    double area;  
    area = radio*radio*3.14159;  
    return area;  
}
```

3)

```
int obtenerCalificacion(nota) {  
    return (masDeOchoFaltas()) ? 0 : nota;  
}  
boolean masDeOchoFaltas() {  
    return numeroDeFaltas > 8;  
}
```

```
int obtenerCalificacion(nota) {  
    return (numeroDeFaltas > 8) ? 0 : nota;  
}
```

4)

```
void imprimeFactura() {  
    imprimeEncabezado();  
    //imprime los detalles  
    System.out.println ("Nombre:         " + nombre );  
    System.out.println ("Cantidad      " + getCantidad());  
}
```

```
void imprimeFactura() {  
    imprimeEncabezado();  
  
    System.out.println ("Nombre:         " + nombre );  
    System.out.println ("Cantidad      " + getCantidad());  
}
```

5)

```
br = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));  
System.out.println("Introduce el precio de un producto");  
texto = br.readLine();  
  
//Pasamos el String a double  
precio=Double.parseDouble(texto);  
  
//Obtenemos el precio final (precio+(precio*IVA))  
precioFinal=precio+(precio*0.21);  
return precioFinal
```

```
br = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));
System.out.println("Introduce el precio de un producto");
texto = br.readLine();
```

```
precio=Double.parseDouble(texto);
```

```
//Obtenemos el precio final (precio+(precio*IVA))
precioFinal=precio+(precio*0.21);
return precioFinal
```

6)

```
do{
    System.out.println("TRABAJO CON CUADRADOS");
    System.out.println("1. Cálculo del área");
    System.out.println("2. Cálculo del perímetro");
    System.out.println("3. Salir");

    System.out.println("Escribe una de las opciones");
    opcion = sn.nextInt();

    switch(opcion){
        case 1:
            System.out.println("Escribe el valor del lado");
            l = sn.nextFloat();
            float a = l * l;
            System.out.println("El área es %.2f",a);
            break;
        case 2:
            System.out.println("Escribe el valor del lado");
            l = sn.nextFloat();
            float per = l * 4;
            System.out.println("El perímetro es %.2f",per);
            break;
        case 3:
            salir=true;
            break;
        default:
            System.out.println("Solo números entre 1 y 3");
    }
} while(!salir);
}
```

7)

```
public void getPokemon(type) {  
    let pokemon;  
    switch (type) {  
        case 'Agua':  
            pokemon = 'Squirtle';  
            break;  
        case 'Fuego':  
            pokemon = 'Charmander';  
            break;  
        case 'Planta':  
            pokemon = 'Bulbasur';  
            break;  
        case 'Electrico':  
            pokemon = 'Pikachu';  
            break;  
        default:  
            pokemon = 'Mew';  
    }  
    return pokemon;  
}  
  
console.log(getPokemon('Fuego')); // Resultado: Charmander
```

```
Const pokemon = {
```

```
  Agua: 'Squirtle',
```

```
  Fuego: 'Charmander',
```

```
  Planta: 'Bulbasur',
```

```
  Electrico: 'Pikachu'
```

```
};
```

```
public void getPokemon(type) {  
    return pokemon[type] || 'Mew';  
}
```

```
console.log(getPokemon('Fuego')); // Resultado: Charmander  
console.log(getPokemon('unknown')); // Resultado: Mew
```