

Práctica granja opcional

En una granja hay 7 animales: 3 vacas, 1 cerdo y 3 ovejas.

Todos los animales tienen un **nombre**, un **peso** y una **edad**.

Además cada tipo de animal tiene una particularidad diferente:

- Las vacas, **uso**: pueden ser de leche o de carne.
- Los cerdos, **color de piel**: pueden tener diferente color de piel.
- Las ovejas, **tipo de pelo**: pueden tener pelo liso, rizado...

Los 6 animales que hay en la granja son los siguientes, con las características indicadas:

Primera vaca:

Nombre: Romera

Peso: 230.5 Kg

Edad: 3 años

Uso: leche

Segunda vaca:

Nombre: Facunda

Peso: 205.2 Kg

Edad: 3 años

Uso: carne

Tercera vaca:

Nombre: Fina

Peso: 245.4 Kg

Edad: 4 años

Uso: leche

Cerdo:

Nombre: Petro

Peso: 90.2 Kg

Edad: 2 años

Color: rosado

Primera oveja:

Nombre: Mota

Peso: 40 Kg

Edad: 3 años

Tipo de pelo: rizado

Segunda oveja:

Nombre: Coral

Peso: 50 Kg

Edad: 4 años

Tipo de pelo: liso

Tercera oveja:

Nombre: Cebra

Peso: 37.6 Kg

Edad: 1 año

Tipo de pelo: rizado

El granjero nunca va a aumentar ya el número de vacas, ni de ovejas ni va a tener más de un cerdo.

Realizar el siguiente menú:

MENU PRINCIPAL

- 1.- Listado de animales
- 2.- Mostrar tipo de animal
- 3.- Sumar anyo a un animal
- 4.- Cambiar peso animal
- 5.- Marcar animal como muerto
- 6.- Adquirir nuevo cerdo
- 7.- Listado de animales completo
- 8.- Obtencion de leche
- 9.- Venta de leche

1.- Listado de animales

Mostrará un listado de los animales mostrando su nombre, peso y edad, de la siguiente manera:

LISTADO DE ANIMALES

Romera : peso: 230.5 Kg, edad: 3 anyos
Facunda : peso: 205.0 Kg, edad: 2 anyos
Fina : peso: 245.4 Kg, edad: 4 anyos
Petro : peso: 90.2 Kg, edad: 2 anyos
Mota : peso: 40.0 Kg, edad: 3 anyos
Coral : peso: 50.0 Kg, edad: 4 anyos
Cebra : peso: 37.6 Kg, edad: 1 anyos

Pulse intro para volver al MENU PRINCIPAL

2.- Mostrar tipo de animal

Saldrá un listado numerado de los animales con su nombre. Preguntará que elija un animal y a continuación mostrará que tipo de animal es el elegido:

MOSTRAR TIPO DE ANIMAL

- 1.- Romera
- 2.- Facunda
- 3.- Fina
- 4.- Petro
- 5.- Mota
- 6.- Coral
- 7.- Cebra

Elija el animal

2

Facunda es vaca

Pulse intro para volver al MENU PRINCIPAL

3.- Sumar anyo (año) a un animal

Saldrá un listado numerado de los animales con su nombre y edad. Preguntará que elija un animal y a continuación sumara un año a la edad de este animal. Lo indicará con el mensaje "XXX ahora tiene X anyos".

SUMAR ANYO A ANIMAL

- 1.- Romera edad: 3
- 2.- Facunda edad: 2
- 3.- Fina edad: 4
- 4.- Petro edad: 2
- 5.- Mota edad: 3
- 6.- Coral edad: 4
- 7.- Cebra edad: 1

Elija el animal

5

Mota ahora tiene 4 anyos

Pulse intro para volver al MENU PRINCIPAL

4.- Cambiar peso a un animal

Saldrá un listado numerado de los animales con su nombre y peso. Preguntará que elija un animal y a continuación el nuevo peso. Se cambiará el peso de este animal. A continuación saldrá el mensaje "XXX ha ganado X kilos" o "XXX ha perdido X kilos".

Cambiar PESO A ANIMAL

- 1.- Romera peso: 230.5 Kg
- 2.- Facunda peso: 205.2 Kg
- 3.- Fina peso: 245.4 Kg
- 4.- Petro peso: 90.2 Kg
- 5.- Mota peso: 40.0 Kg
- 6.- Coral peso: 50.0 Kg
- 7.- Cebra peso: 37,6 Kg

Elija el animal

4

Nuevo peso?

92 Kg

Petro ha ganado 1.8 Kg

Pulse intro para volver al MENU PRINCIPAL

5.- Marcar animal como muerto

Saldrá un listado numerado de los animales. Preguntará que elija un animal y a continuación dará ese animal como muerto. Por lo tanto a partir de ahora ya no saldrá en las listas. Lo indicará con el mensaje “El animal XXX ha muerto”.

MARCAR ANIMAL COMO MUERTO

- 1.- Romera
- 2.- Facunda
- 3.- Petro
- 4.- Mota
- 5.- Coral
- 6.- Cebra

Elija el animal

5

El animal Coral ha muerto

Pulse intro para volver al MENU PRINCIPAL

6.- Adquirir nuevo cerdo

El cerdo es el único animal que en caso de muerte se puede reponer.

Si se le da a esta opción y ya hay un cerdo el programa advertirá de que ya hay lo hay.

Si no hay un cerdo porque ha muerto el programa pedirá todas los datos de un nuevo cerdo y lo añadirá.

7.- Listado de animales completo

Mostrará un listado de los animales mostrando todos los datos completos, de la siguiente manera:

LISTADO DE ANIMALES COMPLETO

vaca: Romera 230.5 kg 3 anyos uso: leche

vaca: Facunda 205.0 kg 2 anyos uso: carne

cerdo: Felpeto 87.4 kg 1 anyos color piel: rosado

oveja: Mota 40.0 kg 4 anyos tipo de pelo: rizado

oveja: Coral 50.0 kg 4 anyos tipo de pelo: liso

oveja: Cebra 37.6 kg 1 anyos tipo de pelo: rizado

Pulse intro para volver al MENU PRINCIPAL

8.- Obtención de leche

Al darle a está opción dirá la leche obtenida por las vaca de leche. Cada vaca de leche, que este viva, obviamente, dará una cantidad de leche aleatoria entre 3 y 8 litros (con un decimal).

La leche obtenida se sumará a la leche obtenida anteriormente. Saldrá la leche obtenida por cada vaca. Si la vaca esta muerta lo indicará.

Leche obtenida por Romera: 4.6 l

Leche obtenida por Fina: 5.2 l

9.- Venta de leche (hacerlo a prueba de errores)

Saldrá la leche que se tiene hasta el momento. Preguntará que cantidad se quiere vender. Se restará esta cantidad de leche y se mostrarán las ganancias por esta venta y las ganancias acumuladas teniendo en cuenta un que el precio de venta será de 0.5 euros/litro.

Leche en stock: 24.6 l

Cuanta se quiere vender?
12.5

Ganancias por esta venta: 6.5 euros
Ganancias acumuladas: 17.6 euros