

Caso 1: 2 puntos

Valida que se trata de una dirección de email. Detalles en clase.

PRUEBAS:

Caso 2: 1 punto

Pregunta al usuario por dos cadenas y mézclalas.

Por ejemplo: "ABCDEFGHI" y "1234"

EL resultado será "A1B2C3D4EFGHI"

PRUEBAS:

Caso 3: 1 punto

Comprueba que se trata de una cuenta bancaria. Por ejemplo:

ES12-1223-4321-23-12348765

PRUEBAS:

Caso 4: 3 puntos

Pregunta al usuario por una cadena secreta. Por ejemplo "Harry Potter".

Jugamos al juego del ahorcado. El usuario irá diciendo letras hasta que complete la palabra o falle 4 veces.

Por ejemplo, pedirá la "R" y saldrá "***RR* *****R"

PRUEBAS:

Caso 5: 3 puntos (indicar con comentarios cada subproblema)

Pide 2 veces una contraseña. Debe cumplirse:

Ambas sean iguales.

Contiene al menos una letra mayúscula.

Contiene al menos un número.

Contiene algún carácter raro (.,_?!".\$%&/) pero ni al inicio ni al final.

No hay dos caracteres raros seguidos.

Tiene al menos 8 caracteres y máximo 15.

Al final del programa se detallarán todos los problemas encontrados o si es válida.

PRUEBAS

Se valora/penaliza:

- Se penalizará si faltan casos de prueba.
- Uso de las variables adecuadas. Justifícalas.
- Uso de las estructuras adecuadas.
- Uso de comentarios útiles.
- Solidez y optimización de la solución.
- Pruebas realizadas. Se deben adjuntar pantallazos de las pruebas de cada caso en este mismo documento, después de cada caso. Si el programa no funciona se debe indicar dónde y la razón.
- El código mal tabulado, el uso de sentencias de interrupción o el uso de materia no vista en clase aún **suponen una nota de cero en el caso práctico.**
- Se entregan los .java y este documento en pdf comprimidos en un archivo zip con "tu nombre - Hoja 4.zip". El zip debe contener Hoja 4 2021.pdf, caso1.java, caso2. Java, caso3.java, caso4.java y caso5.java. **No se corregirán entregas en otro formato.**