

Actividad 1.4. La máquina de licuados v4.0

La diferencia de esta actividad con la anterior es que ahora la máquina también tiene botones para seleccionar entre licuados de banana o licuados de frutilla. Al igual que antes, cuando se presiona el botón de **"Hacer licuado"** (con la tecla <ENTER>), se hace el licuado. También al igual que antes, se usa la cantidad de fruta indicada en el display, que se modifica apretando las teclas <FLECHA-IZQ> y <FLECHA-DER> para decrementar o incrementar la cantidad, respectivamente. Pero a diferencia que antes, ahora podemos usar las letras o <F> para indicar si el licuado debe ser de bananas o de frutillas, respectivamente. Una vez listo, el licuado se puede retirar de la máquina utilizando la tecla <ESPACIO>.

Para hacer el licuado en esta máquina, primero debe ponerse la leche, luego la cantidad de frutas necesaria, luego licuar, servir y entregar el licuado. Para volver a comenzar, el usuario debe retirar el licuado. Cualquier alteración de este orden, o un error en la cantidad de frutas colocadas, produce un mal funcionamiento de la máquina.

La idea es usar un único procedimiento, y esta vez también viene empezado. ¡Pero ahora hay 2 parámetros!

Pastilla: Parámetros y más parámetros

Si hay más de un parámetro, vamos a tener que usar más de un argumento. ¡Y hay que tener en cuenta que no se nos mezclen! Si los parámetros tienen buenos nombres es mucho más fácil no mezclarse, ¿no?

Pastilla: ¡Gracias!

Esta actividad fue imaginada y diseñada por el equipo de extensión del DC de la UBA: Turjanski P., Cossio C., Brassesco V., Fernandez G., Bonomi C., Lagos F.