

PRÁCTICA 3. ESTRUCTURAS DE SELECCIÓN (if y switch)

Hacer un programa que resuelva los ejercicios 1, 2, 5, 6 y 7 de la sesión 4 (if), y los ejercicios 2, 3, 4 y 5 (switch).

El programa debe preguntar si queremos resolver un ejercicio “if” o un ejercicio “switch”, y, a continuación, mostrar un menú para poder responder cuál de los ejercicios queremos mostrar.

Una vez introducido por teclado el número de ejercicio, debe ejecutarse (no hace falta mostrar el enunciado).

Si se introduce una opción incorrecta, tanto en el tipo de estructura seleccionada como en el número de ejercicio a introducir, el programa debe responder: opción no válida, y finalizar.

Ejemplos de ejecución:

Ejemplo 1: datos de entrada correctos

```
¿Sobre qué tipo de estructura quieres resolver ejercicios?  
1. if  
2. switch  
1  
Introduce el número de ejercicio que quieres que resuelva:  
1. Par-impar.  
2. Sueldo anual (impuestos)  
5. Triángulo válido  
6. Fiesta de marmotas  
7. Notas  
7  
Introduce la nota numérica (entre 0 y 10)  
7,5  
N  
  
Process finished with exit code 0
```

Ejemplo 2: no introduce una opción válida en la primera pregunta

```
¿Sobre qué tipo de estructura quieres resolver ejercicios?  
1. if  
2. switch  
3  
Opción incorrecta.
```

Ejemplo 3: introduce una opción válida en la primera pregunta, pero no en la segunda (el número de ejercicio no está incluido en la práctica)

¿Sobre qué tipo de estructura quieres resolver ejercicios?

1. if
2. switch

1

Introduce el número de ejercicio que quieres que resuelva:

1. Par-impar.
2. Sueldo anual (impuestos)
5. Triángulo válido
6. Fiesta de marmotas
7. Notas

4

El ejercicio 4 no forma parte de la práctica.

Process finished with exit code 0

.