

### EJERCICIO 39 – ejer39.java

---

Escribe un programa que implemente el juego “Piedra, papel o tijeras”.

En el programa, el papel de uno de los jugadores, lo realizará el ordenador, mientras que el del otro lo realizará el usuario. Cuando el programa se ejecute deberá:

- Seleccionar al azar 1 de los 3 elementos: “Piedra”, “Papel” o “Tijeras”.
- Pedir al usuario que elija uno de ellos. La introducción debe de realizarse mediante una cadena de texto, de forma que mayúsculas y minúsculas se considerarán irrelevantes. En el caso de que el usuario introduzca una palabra distinta de las 3 posibles, entonces el programa acabará, diciendo que la palabra no ha sido reconocida.
- En función de lo que se haya seleccionado inicialmente de forma aleatoria en el apartado a) del programa y de lo que haya elegido el usuario en el apartado b), el programa anunciará lo que ha elegido cada uno de los contrincantes y deberá señalar el vencedor, caso de que exista, o que se ha producido un empate, caso de no haberlo.

### EJERCICIO 40 – ejer40.java

---

Escribir un programa que lea un número positivo **n** por teclado y que escriba en la salida, línea a línea, los pares de enteros **i** y **j** tal que:  $1 \leq i \leq n$  y  $1 \leq j \leq n$ . Además, en cada línea se escribirá el valor que toma la expresión:  $i + j + 2 * i * j$ .

Por ejemplo, para **n = 4**, el resultado del programa sería:

```
Par 1,1: 1+1+2*1*1 vale 4
Par 1,2: 1+2+2*1*2 vale 7
Par 1,3: 1+3+2*1*3 vale 10
Par 1,4: 1+4+2*1*4 vale 13
Par 2,2: 2+2+2*2*2 vale 12
Par 2,3: 2+3+2*2*3 vale 17
Par 2,4: 2+4+2*2*4 vale 22
Par 3,3: 3+3+2*3*3 vale 24
Par 3,4: 3+4+2*3*4 vale 31
Par 4,4: 4+4+2*4*4 vale 40
```