

ATL Academy

Clase: “Operadores aritméticos y de lógica”



Actividades Grupales:

- 1) Primero, registrarse en Metro Retro: <https://metroretro.io/create>

Después, tienen que crear un board con el template “**Sailboat**”.

Los ítems que van a ver en esta Board son:


Goal: ¿Cuál es nuestra meta? Por ejemplo, conseguir trabajo de backend Java

Wind: ¿Qué es lo que nos impulsa y hace que vayamos más rápido? Ej: Cuando un compañero se ofrece a ayudar.

Anchor: ¿Qué es lo que nos ancla y no nos deja avanzar? Ej: La falta de participación de compañeros.

Rocks: ¿Qué es lo que podría arruinar nuestro objetivo? Ej: La falta de compromiso

Una vez que lo tengan creado, el coordinador tiene que compartir pantalla mostrando el Board, se toman 5 minutos y cada miembro del equipo tiene que anotar por lo menos una cosa de algún ítem. Después pasan por cada ítem y cada miembro va leyendo lo que anotó, debaten sobre eso, y en lo posible tienen que crear “Actions” en base a lo que se debatió. Un Action es algo que se comprometen a hacer a partir de ahora para mejorar la dinámica del equipo.



Actividades Individuales:

De las siguientes actividades, **no es necesario realizar una entrega ni subirlas al repositorio**.

No es necesario que realices todas las actividades. Simplemente son para que practiquen y se vayan acostumbrando a programar en Java.

Si desean recibir feedback de estas actividades compártanla directamente con Lucas en Discord.

1) Arma un buscador de países con Google Maps.

Primero, pídele al usuario que ingrese un país (Ej: Colombia).

Después muestra en consola la concatenación de:

["https://www.google.com/maps/search/"](https://www.google.com/maps/search/) + pais

Entonces, cuando hagas click en el link que aparece en consola, te abrirá esa ubicación.

2) Arma un buscador de tweets para Twitter.com. Es bastante similar al anterior.

Pídele al usuario que ingrese el nombre de una celebridad (de una sola palabra), por ejemplo: "Messi".

Después muestra en consola la concatenación de:

["https://twitter.com/search?q="](https://twitter.com/search?q=) + palabra

3) Arma un programa que permita llamar a una persona por Whatsapp. Es similar al anterior.

Pídele al usuario que ingrese un número de teléfono sin espacios, por ejemplo: 5493541539405

Después muestra en consola la concatenación de:

["https://api.whatsapp.com/send?phone="](https://api.whatsapp.com/send?phone=) + telefono



-
- 4) Crear un programa que cuente una historia al estilo de “Elige tu propia Aventura”.



Los libros de “Elige tu propia aventura” eran historias interactivas, en el que el lector en un momento podía elegir a qué página ir. El ejercicio consiste en hacer un pequeño cuento de este estilo. Por ejemplo:

Es una noche estrellada, te encuentras en un bosque misterioso:

- 1) Exploras la oscuridad en busca de la fuente de un susurro escalofriante
- 2) Sigues el sendero iluminado hacia una pequeña cabaña acogedora

El usuario escoge “2”:

Decides seguir el sendero iluminado hacia la pequeña cabaña acogedora. Al llegar a la cabaña, te das cuenta de que hay dos puertas:

- 1) Entras por la puerta de la izquierda
- 2) Optas por la puerta de la derecha

El usuario escoge “1”:

Al abrir la puerta de la izquierda, te encuentras con una habitación llena de tesoros brillantes y mágicos. Te maravillas con las joyas y los objetos preciosos que llenan la sala. Te das cuenta de que has encontrado el legendario tesoro perdido del bosque. Con tu corazón lleno de emoción y riquezas, decides regresar a casa para compartir tu increíble aventura con el mundo. ¡Felicidades, has tenido un final exitoso en tu búsqueda!

- 5) Armar un programa que permita cargar 3 números y mostrar cual es el número promedio
- 6) Armar un programa que permita cargar 3 números y mostrar cual es el mayor y cual es el menor.
- 7) Muestra los números del 1 al 100 utilizando un **bucle while**.
- 8) Escribe un programa que permita al usuario jugar el juego clásico de "piedra, papel, tijeras" contra la computadora. El programa debe solicitar al usuario que ingrese su elección (piedra, papel o tijeras) y luego generar una elección aleatoria para la computadora. Después de eso, el programa debe determinar el ganador según las reglas del juego y mostrar el resultado.

