

HETEROEVALUABLE UD. 3. ESTRUCTURAS DE CONTROL

EL ROBOT JAVITO

PLANTEAMIENTO

Nuestro robot “Javito” ha perdido su juguete favorito en el laberinto. Ayúdale a encontrarlo.

INDICACIONES

- Inicialmente le tienes que pedir por teclado el juguete que ha perdido.
- A continuación Javito avanzará por el laberinto 10 pasos si contesta bien al resultado de una operación aritmética que se le plantee.
- Las operaciones aritméticas pueden ser sumas, restas, productos y restos. Utiliza un menú para pedir a Javito la operación.
- Los operandos serán números enteros entre 1 y 10 generados aleatoriamente.
- Si Javito contesta mal, retrocede 10 pasos (si puede claro).
- Cuando Javito consiga llegar donde se encuentre el juguete, dirá “Yuju!! Mi <juguete>” (<juguete> será sustituido por el juguete que Javito ha perdido) y el programa finalizará mostrando el número de aciertos y fallos que ha tenido hasta encontrarlo.
- Suponiendo que Javito se encuentra al principio del laberinto, y que el juguete está a un nº de pasos igual a la suma de los códigos ASCII de cada carácter del juguete perdido, realiza el programa Java que simule el problema planteado.

