

## Práctica 3 Tema 3

**Deberéis elaborar un programa que haga lo siguiente:**

1. Aparece un menú por pantalla que presenta dos opciones, "1) Figuras geométricas", y "2) Operaciones matemáticas". Pedimos que ingresen una de las dos opciones y lo recogemos por pantalla.

2. Si se ha elegido la opción "1) Figuras geométricas", aparece un menú por pantalla que presenta varias opciones, y pedirá por pantalla que elijamos una de ellas. Las opciones serán, "Cuadrado", "Triángulo", y "Círculo".

Aparece un segundo menú por pantalla con varias opciones sobre la selección anterior, que serán, "1) Cálculo del área", y "2) Cálculo del perímetro". En base a las opciones elegidas (Ej: Triángulo, Cálculo del área), se pedirán los datos necesarios por pantalla, se realizará el cálculo, y se mostrará el resultado por pantalla.

Una vez mostrado el resultado por pantalla, se preguntará al usuario si desea volver al menú principal, y en caso afirmativo volveremos a presentar el menú inicial.

3. Si en el menú inicial el usuario seleccionó la otra opción "2) Operaciones matemáticas", aparecerá un menú por pantalla con las opciones: "1) Mayor o menor", "2) Elevar un número". Si se elige la opción 1, aparecerá un texto que pida introducir 3 números por pantalla, y devolverá el orden de mayor a menor de esos 3 números (ejemplo:  $5 > 3 > 1$ ). Si se elige la opción 2, pedirá por pantalla un número, y también a qué número queremos elevar el primero, y devolverá el resultado de elevar el primer número al segundo.

Una vez efectuados los cálculos indicará todos los resultados por pantalla, y preguntará si se quiere volver al menú inicial (igual que en el caso anterior).

Se debe entregar tanto el fichero con el código fuente (.java) que funcione correctamente con respecto a todas las características expuestas anteriormente, y se valorará la comprensión tanto de los menús como del código, la interactividad con el usuario, complejidad del programa, y simplicidad de uso.