

Práctica 2 Tema 3

La siguiente práctica consiste en el diseño y elaboración de un programa que genere proverbios y autores aleatorios.

O dicho de otro modo, un generador de galletitas de la suerte.

El programa resultante debe devolver en el monitor algo parecido a esto:

- “Si piensas en monstruos soñarás con Pokemons. Ip Wang”
- “Si hablan de quimeras criarán ignorantes. Chuan Lee”

PARTE #01

Antes de programar propiamente, ha de elaborarse el posible contenido del generador de proverbios. Es por eso, que la primera parte del ejercicio consiste en la elaboración de una tabla de creación propia que resuma todas las combinaciones posibles.

Esta tabla deberá guardarse en formato *Excel* y ha de entregarse nombrado con la estructura de “**DAM1_T3_P3_nombre_apellido.xlsx**”

PROVERBIO

Ha de estar compuesto por, al menos, 4 elementos aleatorios (con 4 opciones cada uno) y tantos elementos fijos como sean necesarios. Por ejemplo:

nexo condicional	verbo	número	preposición	sustantivo	verbo	número	preposición	sustantivo	signo
Si	come	n		chocolate	escribirá	n	sobre	ignorantes	.
	habla	s	de	quimeras	criará	s		Pokemons	
	piensa		en	monstruos	soñará		con	exámenes	
	regala			fútbol	fabricará			tonterías	

AUTOR

Ha de estar compuesto por, al menos, 2 elementos aleatorios (con 4 opciones cada uno). Por ejemplo:

nombre	apellido
Yen	Fu
Chuan	Chi
Ip	Lee

Mulán	Wang
-------	------

PARTE #02

Ha de escribirse un código en *Java* que resuelva la tarea y devuelva en el terminal la frase y el autor.

Una vez finalizado, el archivo ha entregarse nombrado con la estructura de ***"DAM1_T3_P3_nombre_apellido.java"***