

Introducción a Ciencias de la Computación 2016-1

Práctica 4

Profesor: José de Jesús Galaviz Casas
Ayud. lab.: Roberto Monroy Argumedo

6 de octubre del 2015
Fecha de entrega: 10 de octubre del 2015

1. Ejercicios

Consideremos la siguiente canción:

Hey Jude The Beatles

Hey Jude, don't make it bad.
Take a sad song and make it better.
Remember to let her into your heart,
Then you can start to make it better.

Hey Jude, don't be afraid.
You were made to go out and get her.
Remember to let her under your skin,
Then you begin to make it better.

And anytime you feel the pain, hey Jude, refrain,
Don't carry the world upon your shoulders.
For well you know that it's a fool who plays it cool
By making his world a little colder.

Na na na na na na na na na.

Hey Jude, don't let me down.
You have found her, now go and get her.

Remember to let her into your heart,
Then you can start to make it better.

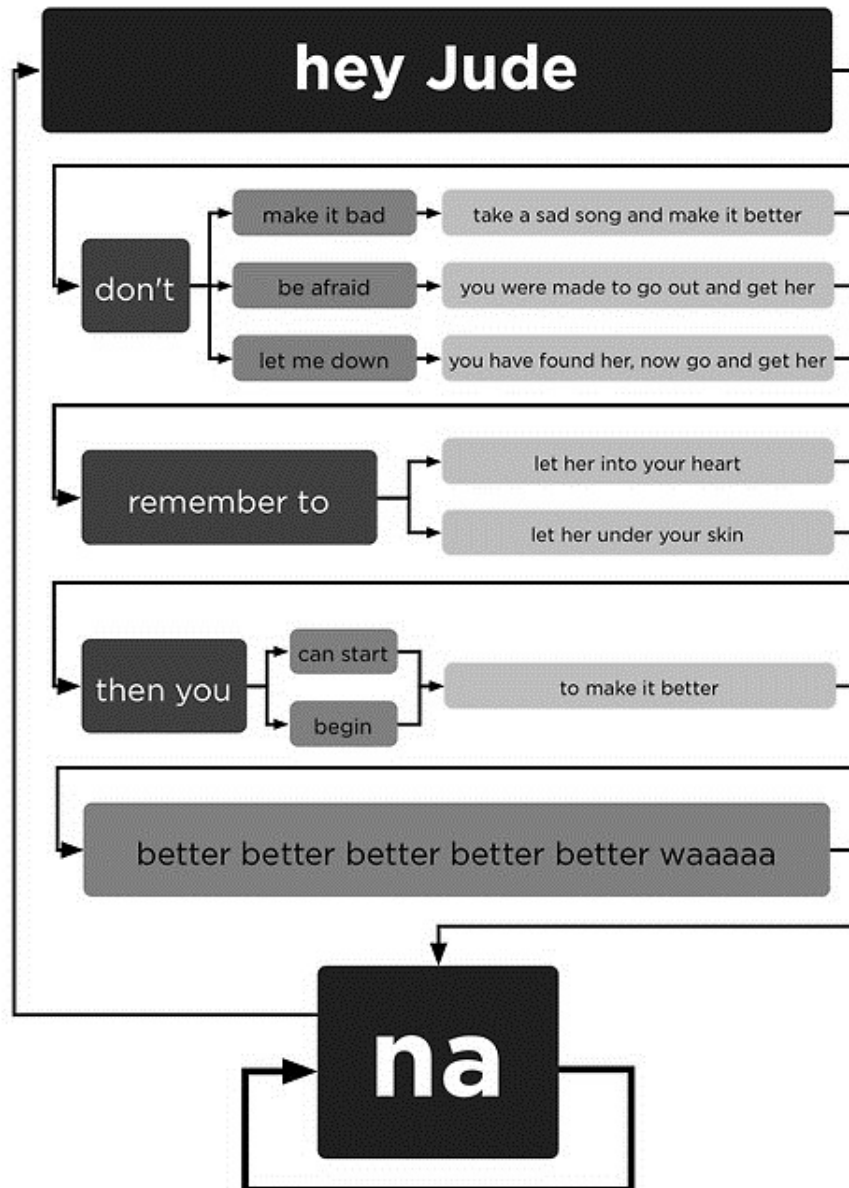
So let it out and let it in, hey Jude, begin,
You're waiting for someone to perform with.
And don't you know that it's just you, hey jude, you'll do,
The movement you need is on your shoulder.

Na na na na na na na na na.

Hey Jude, don't make it bad.
Take a sad song and make it better.
Remember to let her under your skin,
Then you'll begin to make it
Better better better better better better, oh.

Na na na na na na na na na, hey Jude.

Podemos observar cierta estructura en diferentes segmentos de la canción, ésta estructura la podemos representar con el siguiente diagrama de flujo:



loveallthis.tumblr.com

lyrics © sony atv

2. Actividades

- Utilizando las estructuras de control `if`, `for`, `while` y `switch`, las declaraciones de cadenas en el archivo de código fuente `HeyJude.java` y los métodos `print` y `println`, escribe un programa que imprima en pantalla la letra de la canción siguiendo la idea del diagrama de flujo. En el código fuente, solamente puede usar cada cadena una vez.

3. Observaciones

La estructura de archivos para esta práctica es:

```
practica04
├── src
│   └── HeyJude.java
├── build.xml
└── README
```

- `README` es un archivo de texto con el nombre completo del autor, las solución del ejercicio y las instrucciones de compilación y ejecución del programa.
- `build.xml` es el archivo buildfile de ANT.