

Sesión 10: Condicionales II

Introducción a la Programación
Grado en Ingeniería Informática, EPI Gijón

{jdiez,oluaces,juanjo}@uniovi.es

Departamento de Informática - Universidad de Oviedo en Gijón





En la sesión 2 se te mandó implementar una serie de conversores de unidades. No era muy práctico porque cada conversor debía programarse dentro de un proyecto independiente.

Tarea 1

Crea un proyecto que le pida al usuario el tipo de conversión que quiere (1: Milla – Km, 2: Km – Yarda o 3: Libra – Kg), pida el dato a convertir y muestre en pantalla el resultado.

```
Console Problems Error
<terminated> Conversor [Java Application]
Selecciona tu conversor:
1) Milla - Km
2) Km - Yarda
3) Libra - Kg
Cual es tu opción?
```



Tarea 2

Crea un proyecto que le pida al usuario la nota de teoría (t) y de prácticas (p) de un alumno y muestre la nota final teniendo en cuenta que ésta será:

- **Sobresaliente**, si t y p son mayores o iguales que 9
- **Notable**, si t y p son mayores o iguales que 7.5 y, al menos una de las dos notas es menor que 9
- **Suficiente**, si t y p son mayores o iguales que 5 y, al menos una de las dos notas es menor que 7.5
- **Insuficiente**, al menos una de las dos notas no alcanza el 5



Piedra, papel y tijera

Tarea 3

Hacer un proyecto para jugar a “piedra, papel y tijera”. El usuario introducirá una de las tres opciones escribiendo una letra ('r' para piedra, 'p' para papel, 's' para tijeras), y su rival (el ordenador) otra de forma aleatoria usando `Math.random()`.