

Unidad 2 – Tarea 2. SWITCH

Introducción:

- a) El objetivo de esta actividad es escribir y probar código que haga uso de estructuras de selección.

Realiza los siguientes ejercicios:

1. Dado un valor introducido por teclado, escribir el nombre del día de la semana, de forma que represente su posición dentro de la semana. Utiliza la clase JOptionPane para pedir la información por pantalla
2. Leer el nº de un día del mes, decir qué día de la semana es, suponiendo que el uno es lunes. Utiliza la clase JOptionPane para pedir la información por pantalla
3. Programa que nos permita elegir entre tres opciones posibles según la que pulsemos. Si pulsamos
Opción 1: calcular el cuadrado del número leído.
Opción 2: calcular el doble del número.
Opción3: calcular la raíz cuadrada del número.
Utiliza la clase Scanner para pedir la información por pantalla