

TEMA: 01_APLICACION_Estructuras_Algoritmicas_Java

APRENDIZ: SAMUEL FELIPE CADENA PEREZ

INSTRUCTORA: TATIANA CABRERA VARGAS

FICHA: 2687340

2023

RETO 1



```
1 //se importa la clase Scanner
2 import java.util.Scanner;
3 //nombre del documento
4 public class reto1{
5
6 //Class main para ejecutar
7 run[Debug]
8 public static void main(String[] args){
9
10 //Scanner para capturar los datos
11 Scanner lectura = new Scanner(System.in);
12 //Declaración de variables tipo double
13 double gradosFahrenheit,gradosCentigrados,kelvin;
14
15 //Se imprime un mensaje pidiendo los datos
16 System.out.println("Ingresé Grados Fahrenheit:");
17
18 //Se asigna en la variable gradosCentigrados la operación para realizar la conversión con gradosFahrenheit y de igual manera en la variable kelvin
19 gradosFahrenheit=lectura.nextDouble();
20
21 gradosCentigrados=(gradosFahrenheit-32)/1.8;
22
23 kelvin=((gradosFahrenheit-32)/1.8)+ 273.15;
24
25 //Se imprime el resultado final con las variables incluidas */
26
27 System.out.println("Grados Fahrenheit:"+gradosFahrenheit+"Grados Centigrados:"+gradosCentigrados+"Grados Kelvin"+kelvin);
28
29 //Limpiar Buffer
30 lectura.close();
31
32 }
33
34
35
```

EXPLICACION:

```
//se importa la clase Scanner
import java.util.Scanner;
```

Después del Scanner se importa un paquete llamada import java.util.Scanner;

Esto es para capturar me funcione ya sea para capturar los datos de tipo int double o String toca recordar que eso va a salir en la parte superior

```
//nombre del documento
public class reto1{
```

Creo un documento java llamado reto1

```
//Class main para ejecutar  
Run | Debug  
public static void main(String[ ] args){
```

Creo una clase main para ejecutar

```
//Scanner para capturar los datos  
Scanner Lectura = new Scanner(System.in);
```

Creo una clase Scanner con el objetivo de la lectura el cual nos permitirá obtener una entrada de datos y el system.in es el tipo de entrada

```
//Declaración de variables tipo double  
double gradosFahrenheit,gradosCentigrados,kelvin;
```

Doublé grados Fahrenheit grados centígrados grados kelvin se declaran variables de tipo doublé o decimal esta función para que en la captura deje digitar las magnitudes mas grandes y pequeñas en un numero

```
//Se imprime un mensaje pidiendo los datos  
System.out.println(x:"ingresé Grados Fahrenheit:");
```

Después de eso imprimo un mensaje pidiendo los datos que quiero buscar

```
gradosFahrenheit=Lectura.nextDouble();  
  
gradosCentigrados=(gradosFahrenheit-32)/1.8;  
  
kelvin=((gradosFahrenheit-32)/1.8)+ 273.15;
```

Se crea una captura con el objeto lectura y de tipo nextDouble(); para poder convertir un dato introducción el tipo double a tipo decimal

```
System.out.println("Grados Fahrenheit:"+gradosFahrenheit+"Grados Centigrados:"+gradosCentigrados+"Grados Kelvin"+kelvin);
```

Se imprime el mensaje con un System.out.print mostrando que el resultado final con las variables incluidas

```
//Limpiar Buffer  
Lectura.close();
```

Es una parte de la base de datos que vienen entrada por teclado
Y lectura.close(); es para borrar los datos que están en el buffer.

RETO 2

```
1  /*Se importa la clase Scanner */
2  import java.util.Scanner;
3  /*Nombre del documento */
4  public class reto2 {
5      /*Class main para ejecutar */
6      public static void main(String[] args) throws Exception {
7          /*Scanner para capturar los datos */
8          Scanner Lectura = new Scanner(System.in);
9          /*Declaración de variables tipo String */
10         String nomEnfermera,nomMama,nomBebe;
11         /*Declaración de variables tipo decimal */
12         double peso,vacuna;
13         /*Declaración de variables tipo entero */
14         int mesesBebe;
15         /*Se imprime un mensaje pidiendo los datos */
16         System.out.println("Nombre de la enfermera:");
17         nomEnfermera=Lectura.nextLine();
18
19         System.out.println("Nombre de la mamá");
20         nomMama=Lectura.nextLine();
21
22         System.out.println("Nombre del bebe:");
23         nomBebe=Lectura.nextLine();
24
25         System.out.println("Peso bebe:");
26         peso=Lectura.nextDouble();
27
28         System.out.println("Meses del bebe:");
29         mesesBebe=Lectura.nextInt();
30
31         /*Se asigna para la variable vacuna la operación para encontrar la dosis de vacuna del bebe */
32         vacuna=((peso+10)/(mesesBebe))*8;
33
34         /*Se imprime el resultado final con las variables incluidas */
35         System.out.println("\nNombre de la enfermera:"+nomEnfermera+"\nNombre de la mamá:"+nomMama+"\nNombre del bebe:"+nomBebe+"\nvacuna para el bebe:"+vacuna);
36
37         /*Limpiar Buffer */
38         Lectura.close();
39     }
40 }
41
42
43 }
```

EXPLICACION

```
/*Se importa la clase Scanner */
import java.util.Scanner;
```

Después del Scanner se importa un paquete llamada import java.util.Scanner;

Esto es para capturar me funcione ya sea para capturar los datos de tipo int double o String toca recordar que eso va a salir en la parte superior

```
/*Nombre del documento */
public class reto2 {
```

Creo un documento llamada reto2

```
/*Class main para ejecutar */  
Run | Debug  
public static void main(String[] args) throws Exception {
```

Creo una clase main para ejecutar

```
/*Scanner para capturar los datos */  
Scanner Lectura = new Scanner(System.in);
```

Creo una clase Scanner con el objetivo de la lectura el cual nos permitirá obtener una entrada de datos y el system.in es el tipo de entrada

```
/*Declaración de variables tipo String */  
String nomEnfermera,nomMama,nomBebe;
```

Declaramos una variable tipo String, es un tipo de dato que puede leer numero o letras

String es una letra que esta nombrando nombre de la enfermera, nombre de la mama y nombre del bebe

```
/*Declaración de variables tipo decimal */  
double peso,vacuna;
```

Declaración de la variable es tipo decimal

Double es decimal de peso y vacuna

```
/*Declaración de variables tipo entero */  
int mesesBebe;
```

Declaración de variable tipo entero

Int es n/ entero igual a los meses del bebe

```
/*Se imprime un mensaje pidiendo los datos */
System.out.println(x:"Nombre de la enfermera:");
nomEnfermera=Lectura.nextLine();

System.out.println(x:"Nombre de la mamá");
nomMama=Lectura.nextLine();

System.out.println(x:"Nombre del bebe:");
nomBebe=Lectura.nextLine();

System.out.println(x:"Peso bebe:");
peso=Lectura.nextDouble();

System.out.println(x:"Meses del bebe:");
mesesBebe=Lectura.nextInt();
```

Pedir un dato Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario que ingrese su nombre de la enfermera, el de la mama , el del bebe , el peso del bebe y los meses del bebe y ese nombre Seva a almacenar en la variable nombre nextline Lee la entrada del dispositivo que se ingresa hasta que cambia la línea.

```
/*Se asigna para la variable vacuna la operación para encontrar la dosis de vacuna del bebe */
vacuna=((peso+10)/(mesesBebe))*8;
```

Se le asigna una variable una vacuna de la operación para poder encontrar las dosis de la vacuna del bebe

Vacuna ((peso más 10) dividido (meses del bebe)) multiplicado por 8;

```
System.out.println("\nNombre de la enfermera:"+nomEnfermera+"\nNombre de la mamá:"+nomMama+"\nNombre del bebe:"+nomBebe+"\nvacuna para el bebe:"+vacuna);
```

Se imprime el mensaje con un System.out.print mostrando que el resultado final con las variables incluidas

```
/*Limpiar Buffer */  
Lectura.close();
```

Es una parte de la base de datos que vienen entrada por teclado
Y lectura.close(); es para borrar los datos que están en el buffer.

RETO3

```
1 //se importa la clase Scanner
2 import java.util.Scanner;
3 //nombre del documento
4 public class reto3 {
5     //class main para ejecutar
6     Run[Debug
7     public static void main(String[] args) throws Exception {
8         //Declaración de variables tipo int
9         int tipoCara;
10        int tiroAleatorio;
11        int tope=100000;
12        int apuesta=0;
13        //Declaración de variables tipo String
14        String nombre;
15        //se imprime un mensaje pidiendo los datos
16        System.out.println("Juego del casillero");
17        //Scanner para capturar los datos
18        Scanner registrar=new Scanner(System.in);
19        System.out.println("Ingrese su nombre");
20        nombre=registrar.nextLine();
21        System.out.println("Tira una moneda, cara:1 y sello:2");
22        tipoCara=registrar.nextInt();
23        System.out.println("Cuantos va apostar");
24        apuesta=registrar.nextInt();
25        tiroAleatorio=(int) (Math.random()*2)+1;
26        //crear condición
27        if(tiroAleatorio==1 && tipoCara==1){
28            System.out.println(nombre+"empate respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es"+tipoCara+"y tu valor final es"+apuesta);
29        }
30        else if(tiroAleatorio==1 && tipoCara==2){
31            System.out.println(nombre+"salio sello has perdido la respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es"+tipoCara+"y tu valor final es de:"+tope+apuesta);
32        }
33        else if(tiroAleatorio==2 && tipoCara==1){
34            System.out.println(nombre+"salio cara has ganado la respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es"+tipoCara+"y tu valor final es de:"+tope+apuesta);
35        }
36        else if(tiroAleatorio==2 && tipoCara==2){
37            System.out.println(nombre+"empate respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es"+tipoCara+"y tu valor final es"+apuesta);
38        }
39        System.out.println("Gracias por jugar");
40        //Limpiar Buffer
41        registrar.close();
42    }
43 }
```

EXPLICACION

```
//se importa la clase Scanner
import java.util.Scanner;
```

Después del Scanner se importa un paquete llamada import java.util.Scanner;

Esto es para capturar me funcione ya sea para capturar los datos de tipo int double o String toca recordar que eso va a salir en la parte superior

```
//nombre del documento  
public class reto3 {
```

Creo un documento llamada reto3

```
//class main para ejecutar  
Run | Debug  
public static void main(String[] args) throws Exception {
```

Creo una clase main para ejecutar

```
//Declaración de variables tipo int  
int tipoCara;  
int tiroAleatorio;  
int tope=100000;  
int apuesta=0;
```

Se declara una variable tipo int

int es un dato entero que tenga n/ de números

int es el tipo de cara

int tipo aleatorio

int tope es igual 100000;

int apuesta es igual a cero

```
//Declaración de variables tipo String  
String nombre;
```

La declaración de la variable tipo Sting

Tipo de dato que se le da un nombre

```
//se imprime un mensaje pidiendo los datos  
System.out.println(x:"juego del casillerazo");
```

Después de eso imprimo un mensaje pidiendo los datos que quiero buscar

```
System.out.println(x:"ingrese su nombre");  
nombre=registrar.nextLine();  
System.out.println(x:"tira una moneda, cara:1 y sello:2");  
tipoCara=registrar.nextInt();  
System.out.println(x:"cuanto va apostar");  
apuesta=registrar.nextInt();
```

Pedir un dato Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario que ingrese su nombre, tipo de cara y la apuesta y ese nombre Seva a almacenar en la variable nombre nextline Lee la entrada del dispositivo que se ingresa hasta que cambia la línea.

```
tiroAleatorio=(int) (Math.random()*2)+1;
```

El tiroAleatorio (es igual al dato de un numero entero)
(noproporciona numero de aleatorio comprendido en el rango (es decir incluido x2)+1;

```
//crear condición
if(tiroAleatorio==1 && tipoCara==1){
    System.out.println(nombre+"empate respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es"+tipoCara+"y tu valor final es"+apuesta);
}
else if(tiroAleatorio==1 && tipoCara==2){
    System.out.println(nombre+"salio sello has perdido la respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es"+tipoCara+"y tu valor final es de:"+tope+apuesta);
}
else if(tiroAleatorio==2 && tipoCara==1){
    System.out.println(nombre+"salio cara has ganado la respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es"+tipoCara+"y tu valor final es de:"+tope+apuesta);
}
else if(tiroAleatorio==2 && tipoCara==2){
    System.out.println(nombre+"empate respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es"+tipoCara+"y tu valor final es"+apuesta);
}
```

Se imprime el mensaje con un System.out.print mostrando que el resultado final con las variables incluidas

```
//Limpiar Buffer
registrar.close();
```

Es una parte de la base de datos que vienen entrada por teclado

Y lectura.close(); es para borrar los datos que están en el buffer.

RETO4

```

src > J reto4.java > reto4 > main(String[])
1 //se importa la clase scanner
2 import java.util.Scanner;
3 //nombre del documento
4 public class reto4 {
5 //class main para ejecutar
6
7 public static void main(String[] args) throws Exception {
8 //Declaración de variables tipo int
9 int opcion;
10 int opcionAleatoria;
11 int tope=100000;
12 int apuesta=0;
13 //Declarar variables tipo String
14 String nombre;
15 //se imprime un mensaje pidiendo los datos
16 System.out.println("¡pietra, papel o tijera!");
17
18 //Scanner para capturar los datos
19 Scanner registrar=new Scanner(System.in);
20 System.out.println("¡Ingrese su nombre!");
21 nombre = registrar.nextLine();
22 System.out.println("¡Opciones: piedra:1, papel:2, tijera:3!");
23 opcion=registrar.nextInt();
24 System.out.println("¡Cuantos va a apostar!");
25 apuesta=registrar.nextInt();
26 opcionAleatoria=(int) (Math.random()*3)+1;
27 //Crear condición
28 if(opcionAleatoria==1 && opcion==1){
29     System.out.println("¡respuesta piedra!");
30     System.out.println("¡Empate!");
31 }
32 else if(opcionAleatoria==2 && opcion==1){
33     System.out.println("¡respuesta piedra!");
34     System.out.println(nombre+" has perdido la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de: "+ (tope-apuesta));
35 }
36 else if(opcionAleatoria==3 && opcion==1){
37     System.out.println("¡respuesta es piedra!");
38     System.out.println(nombre+" has ganado la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de: "+ (tope+apuesta));
39 }
40 else if(opcionAleatoria==2 && opcion==2){
41     System.out.println("¡respuesta papel!");
42     System.out.println("¡Empate!");
43 }
44 else if(opcionAleatoria==1 && opcion==2){
45     System.out.println("¡respuesta papel!");
46     System.out.println(nombre+" has ganado la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria + "tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de: "+ (tope+apuesta));
47 }
48 else if(opcionAleatoria==3 && opcion==2){
49     System.out.println("¡respuesta papel!");
50     System.out.println(nombre+" has perdido la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria + "tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de: "+ (tope+apuesta));
51 }
52 else if(opcionAleatoria==3 && opcion==3){
53     System.out.println("¡respuesta tijera!");
54     System.out.println("¡Empate!");
55 }
56 else if(opcionAleatoria==2 && opcion==3){
57     System.out.println("¡respuesta tijera!");
58     System.out.println(nombre+" has ganado la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria + "tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de: "+ (tope+apuesta));
59 }
60 else if(opcionAleatoria==1 && opcion==3){
61     System.out.println(nombre+" has perdido la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria + "tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de: "+ (tope+apuesta));
62 }
63 System.out.println("¡Gracias por jugar este juegoton!");
64
65 //Limpiar Buffer
66 registrar.close();

```

EXPLICACION

```

//se importa la clase Scanner
import java.util.Scanner;

```

Después del Scanner se importa un paquete llamada import java.util.Scanner;

Esto es para capturar me funcione ya sea para capturar los datos de tipo int double o String toca recordar que eso

```

//nombre del documento
public class reto4 {

```

Creo un documento llamada reto4

```
//class main para ejecutar  
Run | Debug  
public static void main(String[] args) throws Exception {
```

Creo una clase main para ejecutar

```
//Declaración de variables tipo int  
int opcion;  
int opcionAleatoria;  
int tope=100000;  
int apuesta=0;
```

Se declara una variable tipo int

int es un dato entero que tenga n/ de números

int opción;

int opcionAleatoria;

int tope=100000;

int apuesta=0;

```
//Declarar variables tipo String  
String nombre;
```

La declaración de la variable tipo Sting

Tipo de dato que se le da un nombre

```
//Scanner para capturar los datos  
Scanner registrar=new Scanner(System.in);
```

Creo una clase main para poder ejecutar los datos que necesito

```

System.out.println(x:"ingrese su nombre");
nombre = registrar.nextLine();
System.out.println(x:"opciones: piedra:1, papel:2, tijera:3");
opcion=registrar.nextInt();
System.out.println(x:"cuanto va a apostar");
apuesta=registrar.nextInt();

```

Pedir un dato Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario que ingrese su nombre, tipo de cara y la apuesta y ese nombre Seva a almacenar en la variable nombre nextline Lee la entrada del dispositivo que se ingresa hasta que cambia la línea.

```

opcionAleatoria=(int) (Math.random()*3)+1;

```

El tiroAleatorio (es igual al dato de un numero entero)
(noproporciona numero de aleatorio comprendido en el rango (es decir incluido x3)+1;

```

//crear condición
if(opcionAleatoria==1 && opcion==1){
    System.out.println(x:"respuesta piedra");
    System.out.println(x:"empate");
}

```

Crear una condición

opcionAleatoria es dos veces igual a 1 && es opcion de dos veces igual a 1

Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario que ingrese la respuesta del juego si es piedra o puede ser un empate

```

else if(opcionAleatoria==2 && opcion==1){
    System.out.println("%d respuesta piedra");
    System.out.println( nombre+" has perdido la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion +" y tu valor final es de:"+(tope-apuesta));
}
else if(opcionAleatoria==3 && opcion==1){
    System.out.println("%d respuesta es piedra");
    System.out.println( nombre+" has ganado la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria +" tu respuesta es: " + opcion +" y tu valor final es de:"+(tope+apuesta));
}
else if(opcionAleatoria==2 && opcion==2){
    System.out.println("%d respuesta papel");
    System.out.println("%d empate");
}
else if(opcionAleatoria==1 && opcion==2){
    System.out.println("%d respuesta papel");
    System.out.println( nombre+" has ganado la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria +"tu respuesta es: " + opcion +" y tu valor final es de:"+(tope+apuesta));
}
else if(opcionAleatoria==3 && opcion==2){
    System.out.println("%d respuesta papel");
    System.out.println( nombre+" has perdido la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria +"tu respuesta es: " + opcion +" y tu valor final es de:"+(tope-apuesta));
}
else if(opcionAleatoria==3 && opcion==3){
    System.out.println("%d respuesta tijera");
    System.out.println("%d empate");
}
else if(opcionAleatoria==2 && opcion==3){
    System.out.println("%d respuesta tijera");
    System.out.println( nombre+" has ganado la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria +"tu respuesta es: " + opcion +" y tu valor final es de:"+(tope+apuesta));
}
else if(opcionAleatoria==1 && opcion==3){
    System.out.println( nombre+" has perdido la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria +"tu respuesta es: " + opcion +" y tu valor final es de:"+(tope-apuesta));
}

```

1. opcionAleatoria es dos veces igual a 1 && es opcion de dos veces igual a 1

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario es la respuesta de la piedra

Se imprime el mensaje con un System.out.print mostrando que el resultado final con las variables incluidas

2. opcionAleatoria es dos veces igual a 3 && es opcion de dos veces igual a 1

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario es la respuesta de la piedra

Se imprime el mensaje con un System.out.print mostrando que el resultado final con las variables incluidas

3. opcionAleatoria es dos veces igual a 2 && es opcion de dos veces igual a 2

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario es la respuesta del papel

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario seria un empate

4. opcionAleatoria es dos veces igual a 1 && es opcion de dos veces igual a 2

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario es la respuesta del papel

Se imprime el mensaje con un System.out.print mostrando que el resultado final con las variables incluidas

5. opcionAleatoria es dos veces igual a 3 && es opcion de dos veces igual a 2

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario es la respuesta del papel

Se imprime el mensaje con un System.out.print mostrando que el resultado final con las variables incluidas

6. opcionAleatoria es dos veces igual a 3 && es opcion de dos veces igual a 3

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario es la respuesta es la tijera

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario es un empate

7. opcionAleatoria es dos veces igual a 2 && es opcion de dos veces igual a 3

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario es la respuesta es la tijera

Se imprime el mensaje con un System.out.print mostrando que el resultado final con las variables incluidas

8. opcionAleatoria es dos veces igual a 1 && es opcion de dos veces igual a 3

Se imprime el mensaje con un System.out.print mostrando que el resultado final con las variables incluidas

```
System.out.println(x:"!Gracias por jugar este juegosq:"");
```

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario gracias por jugar este juegosa

```
//Limpiar Buffer  
registrar.close();
```

Es una parte de la base de datos que vienen entrada por teclado

Y lectura.close(); es para borrar los datos que están en el buffer.

RETO5

```

src > J reto5.java > reto5
1  import java.util.Scanner;
2
3  public class reto5 {
    Run | Debug
4  public static void main(String[] args) {
5      //declarar variables
6      int producto,i,n,suma=0;
7      double subtotal=0,total1,total2,iva=0.19;
8      String nombreEmpleado,nombreCliente;
9      int documentoCliente;
10
11     //instanciar clase
12     Scanner registro=new Scanner(System.in);
13
14     System.out.println("Ingrese el nombre del empleado que esta atendiendo: ");
15     nombreEmpleado=registro.nextLine();
16
17     System.out.println("Ingrese el nombre del cliente");
18     nombreCliente=registro.nextLine();
19
20     System.out.println("Ingrese el documento del cliente ");
21     documentoCliente=registro.nextInt();
22
23     System.out.println("Cuantos productos desea digitar");
24     n=registro.nextInt();
25
26
27
28     //crear el bucle
29     for(i=1;i<=n;i++){
30         System.out.println("Digite el producto "+i);
31         producto=registro.nextInt();
32         suma=suma+producto;
33     }
34
35
36     System.out.println("El empleado que atendio su compra es: " +nombreEmpleado);
37     System.out.println();
38     System.out.println("Cliente " +nombreCliente);
39     System.out.println();
40     System.out.println("con número de documento : " +documentoCliente);
41     System.out.println();
42
43     subtotal=suma;
44     System.out.println("Lleva "+n+ " productos");
45     System.out.println();
46     System.out.println("El subtotal de su compra es "+subtotal);
47
48     total1=subtotal*iva;
49     total2=total1+subtotal;
50     System.out.println("El total de su compra es: " +total2);
51     registro.close();
52 }
53

```

EXPLICACION

```
import java.util.Scanner;
```

Después del Scanner se importa un paquete llamada import
java.util.Scanner;

Esto es para capturar me funcione ya sea para capturar los datos de
tipo int double o String

```
public class reto5 {
```

Creo un documento llamada reto5

```
Run | Debug  
public static void main(String[] args) {
```

Creo una clase main para ejecutar

```
//declarar variables  
int producto,i,n,suma=0;  
double subtotal=0,total1,total2,iva=0.19;  
String nombreEmpleado,nombreCliente;  
int documentoCliente;
```

Declarar las variables

Se declara una variable tipo int

int es un dato entero que tenga n/ de números

int producto, i, n, suma es igual a cero

double se le declaran las variables como el subtotal igual a cero
total11, total12, IVA igual 0.19

String es tipo de datos número o letras como nombreEmpleado,
NombreCliente

```
//instanciar clase  
Scanner registro=new Scanner(System.in);
```

Creo una clase main para poder ejecutar los datos que necesito

```
System.out.println(x:"Ingrese el nombre del empleado que esta atendiendo: ");
nombreEmpleado=registro.nextLine();

System.out.println(x:"Ingrese el nombre del cliente");
nombreCliente=registro.nextLine();
```

1. system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario ingrese el nombre del empleado que está atendiendo

nombreEmpleado es igual al registro e utiliza para obtener la entrada del usuario ();

2. system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario ingrese el nombre del empleado que está atendiendo

nombreCliente es igual al registro que es utilizado para obtener la entrada del usuario ();

```
System.out.println(x:"Ingrese el documento del cliente ");
documentoCliente=registro.nextInt();

System.out.println(x:"Cuantos productos desea digitar");
n=registro.nextInt();
```

3. system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario ingrese el documento del cliente

documentoCliente es igual al hacer un código que realice una resta a partir de dos números();

4. system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario cuantos productos desea digitar

n es igual a registro al código que desea realizar en una resta a partir de dos números ();

```
//crear el bucle  
for(i=1;i<=n;i++){
```

a arreglos lo inicié en 1 e hice la condición donde i era menor o igual que n que puse al contador que en 1-1

```
System.out.println("Digite el producto "+i);  
producto=registro.nextInt();  
suma=suma+producto;
```

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario ingrese el producto mas i

producto es igual a registro es igual al hacer un código que realice una resta a partir de dos números();

suma igual suma mas producto;

```
System.out.println("El empleado que atendio su compra es: " +nombreEmpleado);  
System.out.println();  
System.out.println("Cliente " +nombreCliente);  
System.out.println();  
System.out.println("con número de documento : " +documentoCliente);  
System.out.println();  
  
subtotal=suma;  
System.out.println("Lleva "+n+ " productos");  
System.out.println();  
System.out.println("El subtotal de su compra es "+subtotal);  
  
total1=subtotal*iva;  
total2=total1+subtotal;  
System.out.println("El total de su compra es: " +total2);
```

1. system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario El empleado que atendio su compra es: mas el nombreEmpleado();
2. Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario que ingrese ();

3. `system.out.print` Ahí lo que está haciendo es decirle al cliente mas el nombre del cliente());
4. Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario que ingrese());
5. `system.out.print` Ahí lo que está haciendo es decirle al numero del documento mas documento del cliente());
6. Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario que ingrese ());

Subtotal es igual suma;

7. `system.out.print` Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario lleva sumas n suma productos ());
8. Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario que ingrese ());
9. `system.out.print` Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario que el subtotal de su compra es suma subtotal());

Total1 es igual subtotal x iva;

Total2 es igual a total1 suma subtotal;

10. `system.out.print` Ahí lo que está haciendo es decirle el total de su compra es: suma total2 ());

```
registro.close();
```

Y `registro.close()`;. Crea el buffer

```

src> reto6.java
1 //se importa la clase Scanner
2 import java.util.Scanner;
3 //nombre del documento
4 public class reto6{
5 //class main para ejecutar
6 public static void main(String[] args) throws Exception {
7 //declaración de variables tipo int
8 int tipoCara;
9 int tiroAleatorio;
10 int tope=100000;
11 int apuesta=0;
12 int cantidadVeces;
13 int perdia=1;
14 int vida=1;
15 //declaración de variables tipo String
16 String nombre;
17 //se imprime un mensaje pidiendo los datos
18 System.out.println("Juego del casillero");
19 //Scanner para capturar los datos
20 Scanner registrar=new Scanner(System.in);
21 System.out.println("Ingrese su nombre");
22 nombre=registrar.nextLine();
23 System.out.println("Tira una moneda, cara:1 y sello:2");
24 tipoCara=registrar.nextInt();
25 System.out.println("Cuento va apostar");
26 apuesta=registrar.nextInt();
27 tiroAleatorio=(int) (Math.random()*2)+1;
28 //crear condición
29 cantidadVeces=(vida-perdia);
30
31
32 for(i=1;i<=cantidadVeces;i++){
33 | System.out.println("Usted tiene "+vida+" vidas");
34 | if(tiroAleatorio==1 && tipoCara==1){
35 | | System.out.println(nombre+"Empate respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es "+tipoCara+"y tu valor final es de: "+apuesta+" Le quedan "+ (cantidadVeces-vida) + " vidas");
36 | }
37 | else if(tiroAleatorio==1 && tipoCara==2){
38 | | System.out.println(nombre+"Sello sello has perdido la respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es "+tipoCara+"y tu valor final es de: "+(tope-apuesta)+" Le quedan "+ (cantidadVeces-(vida-perdia)) + " ";
39 | }
40 | else if(tiroAleatorio==2 && tipoCara==1){
41 | | System.out.println(nombre+"Sello cara has ganado la respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es "+tipoCara+"y tu valor final es de: "+(tope-apuesta)+" Le quedan "+ (cantidadVeces-(vida)) + " vidas");
42 | }
43 | else if(tiroAleatorio==2 && tipoCara==2){
44 | | System.out.println(nombre+"Empate respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es "+tipoCara+"y tu valor final es "+apuesta+" Le quedan "+ (cantidadVeces-(vida)) + " vidas");
45 | }
46 | }
47 | }
48 System.out.println("Gracias por jugar");
49 //limpiar Buffer
50 registrar.close();
51 }
52 }
53 }

```

EXPLICACION

```

//se importa la clase Scanner
import java.util.Scanner;

```

Después del Scanner se importa un paquete llamada import java.util.Scanner;

Esto es para capturar me funcione ya sea para capturar los datos de tipo int double o String

```

//nombre del documento
public class reto6{

```

Creo un documento llamada reto6

```

//class main para ejecutar
Run | Debug
public static void main(String[] args) throws Exception {
//Declaración de variables tipo int

```

Creo un main para ejecutar


```
//Declaración de variables tipo int
int tipoCara;
int tiroAleatorio;
int tope=100000;
int apuesta=0;
int cantidadVeces;
int perdio=1;
int vida=3,i;
//Declaración de variables tipo String
```

int es un dato entero que tenga n/ de números

int tipoCara;

int tiroAleatorio;

int tope igual 100000;

int apuesta igual a cero;

int cantidadVeces;

int perdió igual 1;

int vida igual 3,i;

```
//Declaración de variables tipo String
String nombre;
```

Tipo de dato que lee número de letras

```
//se imprime un mensaje pidiendo los datos
System.out.println("juego del casillero");
```

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario el juego del casillero();

```
System.out.println("juego del casillero");
//Scanner para capturar los datos
Scanner registrar=new Scanner(System.in);
```

Creo una clase main para poder ejecutar los datos que necesito

```
System.out.println(x:"ingrese su nombre");
nombre=registrar.nextLine();
System.out.println(x:"tira una moneda, cara:1 y sello:2");
tipoCara=registrar.nextInt();
System.out.println(x:"cuanto va apostar");
apuesta=registrar.nextInt();
```

1. system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al ususario que ingrese su nombre ();
nombre es igual registrar al hacer un código que realice una resta a partir de dos números();
2. system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al ususario que tire una moneda cara:1 y sello:2 ();
tipoCara es igual registrar al hacer un código que realice una resta a partir de dos números();
3. system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle cuanto va apostar ();
apuesta es igual registrar al hacer un código que realice una resta a partir de dos números();

```
tiroAleatorio=(int) (Math.random()*2)+1;
```

El tiroAleatorio (es igual al dato de un numero entero)
(noproporciona numero de aleatorio comprendido en el rango (es decir incluido x2)+1;

```
//crear condición
cantidadVeces=(vida-perdio);
```

Crear condición

cantidadVeces es igual (vida menos pedio);

```

for(i=1;i<=cantidadVeces;i++){
    System.out.println("Usted tiene "+vida + " vidas" );
    if(tiroAleatorio==1 && tipoCara==1){
        System.out.println(nombre+"empate respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es"+tipoCara+"y tu valor final es "+apuesta + " Le quedan" + (cantidadVeces-(vida)) + "vidas");
    }
}

```

1. arreglos lo inicié en 1 e hice la condición donde i era menor o igual que cantidadVeces que puse al contador que en 1-1

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al ususario usted tiene suma vida suma “vidas” ();

2. (arreglos tiroAleatorio es el doble igual 1 && tipoCara doble igual 1)

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al ususario unombre más “salió sello has perdido la respuesta de la maquina fue mas tiroAleatorio tu respuesta es mas tipoCara y tu valor final es mas apuesta mas le quedan mas (cantidadVeces igual (vidas));

```

else if(tiroAleatorio==1 && tipoCara==2){
    System.out.println(nombre+"salió sello has perdido la respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es "+tipoCara+"y tu valor final es de: "+(tope+apuesta)+ " Le quedan " + (cantidadVeces-(vida-perdio)) + " vidas");
}
else if(tiroAleatorio==2 && tipoCara==1){
    System.out.println(nombre+"salió cara has ganado la respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es"+tipoCara+"y tu valor final es de: "+(tope+apuesta)+ " Le quedan" + (cantidadVeces-(vida)) + "vidas");
}
else if(tiroAleatorio==2 && tipoCara==2){
    System.out.println(nombre+"empate respuesta de la maquina fue:"+tiroAleatorio+"tu respuesta es"+tipoCara+"y tu valor final es "+apuesta + " Le quedan" + (cantidadVeces-(vida)) + "vidas");
}

```

3. Falso arreglos (lo inicié en tiroAleatorio e hice la condición doble igual 1 && tipoCara doble igual 2)
- system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al ususario(nombre suma “salió sello ha perdido la respuesta de la maquina fue” mas tiroAleatorio mas tu respuesta es suma tipoCara suma “ y tu valor final es” suma (tope-apuesta) suma “se quedan” suma (cantidadVeces igual (vida-perdio)) suma “vida);

4. Falso arreglos (lo inicié en tiroAleatorio e hice la condición doble igual 1 && tipoCara doble igual 2)
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al
usuario(nombre suma “salió sello ha perdido la respuesta de
la maquina fue” mas tiroAleatorio mas tu respuesta es suma
tipoCara suma “ y tu valor final es” suma (tope-apuesta) suma
“se quedan” suma (cantidadVeces igual (vida)) suma “vida”);

5. Falso arreglos (lo inicié en tiroAleatorio e hice la condición doble igual 1 && tipoCara doble igual 2)
System.out.print Ahí lo que esta haciendo es decirle al
usuario (nombre suma “empate respuesta es la maquina fue:”
suma tiroAleatorio suma “tu respuesta es” suma tipoCara” y
tu valor final es suma apuesta suma “ le quedan” suma
(cantidadVeces igual (vida)) suma “ vidas”);

```
//Limpiar Buffer  
registrar.close();
```

registro.close();. Crea el buffer.

RETO7

```
6 public static void main(String[] args) throws Exception {
7     //Declaración de variables tipo int
8     int opcion;
9     int opcionAleatoria;
10    int tope=10000;
11    int monto=0;
12    int cantidadVeces;
13    int perdido=1;
14    int vida=1;
15    //Declarar variables tipo String
16    String nombre;
17    //Se imprimen un mensaje pidiendo los datos
18    System.out.println("Piedra, papel o tijera");
19
20    //Scanner para capturar los datos
21    Scanner registrar=new Scanner(System.in);
22    System.out.println("Ingresa tu nombre");
23    nombre = registrar.nextLine();
24    System.out.println("Opciones: piedra1, papel2, tijera1");
25    opcion=registrar.nextInt();
26    System.out.println("Cuantos va a apostar");
27    apuesta=registrar.nextInt();
28    opcionAleatoria=(int) (Math.random()*3)+1;
29    //Crear condición
30    cantidadVeces=(vida-perdido);
31
32    for(i=0;i<cantidadVeces;i++){
33        System.out.println("Vida time " + vida + " vidas" );
34
35        if(opcionAleatoria==1 && opcion==1){
36            System.out.println("Respuesta piedra");
37            System.out.println("Opate le quedan " + (cantidadVeces-(vida)) + " vidas");
38        }
39        else if(opcionAleatoria==2 && opcion==1){
40            System.out.println("Respuesta piedra");
41            System.out.println(nombre + " ha ganado la respuesta de la maquina es: " + opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de:" + (tope-apuesta)*" Le quedan " + (cantidadVeces-(vida-perdido)) + " vidas");
42        }
43        else if(opcionAleatoria==3 && opcion==1){
44            System.out.println("Respuesta es piedra");
45            System.out.println(nombre + " ha perdido la respuesta de la maquina es: " + opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de:" + (tope-apuesta)*" Le quedan " + (cantidadVeces-(vida)) + " vidas");
46        }
47        else if(opcionAleatoria==1 && opcion==2){
48            System.out.println("Respuesta papel");
49            System.out.println("Opate le quedan " + (cantidadVeces-(vida)) + " vidas");
50        }
51        else if(opcionAleatoria==2 && opcion==2){
52            System.out.println("Respuesta papel");
53            System.out.println(nombre + " ha ganado la respuesta de la maquina es: " + opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de:" + (tope-apuesta)*" Le quedan " + (cantidadVeces-(vida)) + " vidas");
54        }
55        else if(opcionAleatoria==3 && opcion==2){
56            System.out.println("Respuesta papel");
57            System.out.println(nombre + " ha perdido la respuesta de la maquina es: " + opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de:" + (tope-apuesta)*" Le quedan " + (cantidadVeces-(vida-perdido)) + " vidas");
58        }
59        else if(opcionAleatoria==1 && opcion==3){
60            System.out.println("Respuesta tijera");
61            System.out.println("Opate le quedan " + (cantidadVeces-(vida)) + " vidas");
62        }
63        else if(opcionAleatoria==2 && opcion==3){
64            System.out.println("Respuesta tijera");
65            System.out.println(nombre + " ha ganado la respuesta de la maquina es: " + opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de:" + (tope-apuesta)*" Le quedan " + (cantidadVeces-(vida)) + " vidas");
66        }
67        else if(opcionAleatoria==3 && opcion==3){
68            System.out.println("Respuesta tijera");
69            System.out.println(nombre + " ha perdido la respuesta de la maquina es: " + opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de:" + (tope-apuesta)*" Le quedan " + (cantidadVeces-(vida-perdido)) + " vidas");
70        }
71    }
72    System.out.println("Gracias por jugar");
73
74    //Limpiar Buffer
75    registrar.close();
76
77 }
```

EXPLICACION

```
//se importa la clase Scanner
import java.util.Scanner;
```

Después del Scanner se importa un paquete llamada import java.util.Scanner;

Esto es para capturar me funcione ya sea para capturar los datos de tipo int double o String

```
//nombre del documento
public class reto7 {
```

Creo un documento llamada reto7

```
//class main para ejecutar
Run | Debug
public static void main(String[] args) throws Exception {
```

Creo un main para ejecutar

```
//Declaración de variables tipo int
int opcion;
int opcionAleatoria;
int tope=100000;
int apuesta=0;
int cantidadVeces;
int perdio=1;
int vida=3,i;
```

int es un dato entero que tenga n/ de números

int opción;

int opcionAleatoria;

int tope igual 100000;

int apuesta igual 0;

int cantidadVeces;

int perdió igual 1;

int vida igual 3,i;

```
//Declarar variables tipo String
String nombre;
```

Tipo de dato que lee número de letras

```
//se imprime un mensaje pidiendo los datos
System.out.println(x:"piedra, papel o tijera");
```

Se imprime un mensaje pidiendo los datos

1. system.out.print (Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario piedra, papel o tijera);

```
//Scanner para capturar los datos
Scanner registrar=new Scanner(System.in);
```

Creo una clase main para poder ejecutar los datos que necesito

```
System.out.println(x:"ingrese su nombre");
nombre = registrar.nextLine();
System.out.println(x:"opciones: piedra:1, papel:2, tijera:3");
opcion=registrar.nextInt();
System.out.println(x:"cuanto va a apostar");
apuesta=registrar.nextInt();
```

1. system.out.print (Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario ingrese su nombre);
nombre es igual registrar al hacer un código que realice una resta a partir de dos números());
2. system.out.print (Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario ("opciones: piedra:1, papel:2, tijera:3");
nombre es igual registrar al hacer un código que realice una resta a partir de dos números());
3. system.out.print (Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario cuanto va a apostar);
nombre es igual registrar al hacer un código que realice una resta a partir de dos números());

```
opcionAleatoria=(int) (Math.random()*3)+1;
```

El tiroAleatorio (es igual al dato de un numero entero)
(noproporciona numero de aleatorio comprendido en el rango (es decir incluido x3)+1;

```
for(i=1;i<=cantidadVeces;i++){
    System.out.println("Usted tiene "+vida + " vidas" );
```

1. arreglos lo inicié hice la condición donde i era menor o igual que cantidadVeces que puse al contador que en i++

system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario usted tiene suma vida suma “vidas” ();

```
if(opcionAleatoria==1 && opcion==1){
    System.out.println("Respuesta piedra");
    System.out.println("empate le quedan " + (cantidadVeces-(vida)) + " vidas");
}
else if(opcionAleatoria==2 && opcion==1){
    System.out.println("Respuesta piedra");
    System.out.println(nombre+" has perdido la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de:" + (tope- apuesta)+ " le quedan " + (cantidadVeces-(vida-perdio)) + " vidas");
}
else if(opcionAleatoria==3 && opcion==1){
    System.out.println("Respuesta es piedra");
    System.out.println(nombre+" has ganado la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de:" + (tope+ apuesta)+ " le quedan " + (cantidadVeces+(vida)) + " vidas");
}
else if(opcionAleatoria==2 && opcion==2){
    System.out.println("Respuesta papel");
    System.out.println("empate le quedan " + (cantidadVeces-(vida)) + " vidas");
}
else if(opcionAleatoria==1 && opcion==2){
    System.out.println(nombre+" has ganado la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de:" + (tope+ apuesta)+ " le quedan " + (cantidadVeces+(vida)) + " vidas");
}
else if(opcionAleatoria==3 && opcion==2){
    System.out.println(nombre+" has perdido la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de:" + (tope- apuesta)+ " le quedan " + (cantidadVeces-(vida-perdio)) + " vidas");
}
else if(opcionAleatoria==1 && opcion==3){
    System.out.println("Respuesta tijera");
    System.out.println("empate le quedan " + (cantidadVeces-(vida)) + " vidas");
}
else if(opcionAleatoria==2 && opcion==3){
    System.out.println(nombre+" has ganado la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de:" + (tope+ apuesta)+ " le quedan " + (cantidadVeces+(vida)) + " vidas");
}
else if(opcionAleatoria==3 && opcion==3){
    System.out.println(nombre+" has perdido la respuesta de la maquina es: "+ opcionAleatoria + " tu respuesta es: " + opcion + " y tu valor final es de:" + (tope- apuesta)+ " le quedan " + (cantidadVeces-(vida-perdio)) + " vidas");
}
```

1. Falso arreglos (lo inicié en opcionAleatoria e hice la condición doble igual 1 && opcion doble igual 1)
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario respuesta pierdra);
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario empate le quedan suma cantidadVeces igual (vida) suma “vidas”);
2. Falso arreglos (lo inicié en opcionAleatoria e hice la condición doble igual 2 && opcion doble igual 1)
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario respuesta pierdra);
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario nombre suma “has perdido la respues de la maquina es:” suma opcionAleatoria suma” tu respuesta es: suma opción suma “ y tu valor final es:” suma (tope suma apuesta) suma “ le quedan” suma (cantidadVeces(vida menos perdió)) suma “ vidas”);
3. Falso arreglos (lo inicié en opcionAleatoria e hice la condición doble igual 2 && opcion doble igual 1)


```
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al  
usuario respuesta pierdra);  
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al  
usuario nombre suma “has perdido la respues de la maquina  
es:” suma opcionAleatoria suma” tu respuesta es: suma opción  
suma “ y tu valor final es:” suma (tope suma apuesta) suma “  
le quedan” suma (cantidadVeces(vida)) suma “vidas);
```

4. Falso arreglos (lo inicié en opcionAleatoria e hice la
condición doble igual 2 && opcion doble igual 2)
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al
usuario respuesta papel);
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al
usuario (“empate le quedan” suma (cantidadVeces
igual(vida)) suma “vidas”);
5. Falso arreglos (lo inicié en opcionAleatoria e hice la
condición doble igual 1 && opcion doble igual 2)
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al
usuario respuesta papel);
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al
usuario nombre suma “has perdido la respues de la maquina
es:” suma opcionAleatoria suma” tu respuesta es: suma opción
suma “ y tu valor final es:” suma (tope suma apuesta) suma “
le quedan” suma (cantidadVeces(vida)) suma “vidas);
6. Falso arreglos (lo inicié en opcionAleatoria e hice la
condición doble igual 3 && opcion doble igual 2)
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al
usuario respuesta papel);
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al
usuario nombre suma “has perdido la respues de la maquina
es:” suma opcionAleatoria suma” tu respuesta es: suma opción
suma “ y tu valor final es:” suma (tope suma apuesta) suma “

le quedan” suma (cantidadVeces(vida menos perdió)) suma “vidas”);

7. Falso arreglos (lo inicié en opcionAleatoria e hice la condición doble igual 3 && opcion doble igual 3)
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario respuesta tijeras);
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario (“empate le quedan” suma (cantidadVeces igual(vida)) suma “vidas”);
8. Falso arreglos (lo inicié en opcionAleatoria e hice la condición doble igual 2 && opcion doble igual 3)
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario respuesta tijeras);
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario nombre suma “has perdido la respues de la maquina es:” suma opcionAleatoria suma” tu respuesta es: suma opción suma “ y tu valor final es:” suma (tope suma apuesta) suma “le quedan” suma (cantidadVeces(vida)) suma “vidas);
9. Falso arreglos (lo inicié en opcionAleatoria e hice la condición doble igual 1 && opcion doble igual 3)
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario respuesta tijeras);
system.out.print Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario nombre suma “has perdido la respues de la maquina es:” suma opcionAleatoria suma” tu respuesta es: suma opción suma “ y tu valor final es:” suma (tope suma apuesta) suma “le quedan” suma (cantidadVeces(vida menos perdió)) suma “vidas”);

```
//Limpiar Buffer  
registrar.close();
```

registro.close();. Crea el buffer.

RETO8

```
1 import java.util.Scanner;
2
3 public class reto8 {
4     Run | Debug
5     public static void main(String[] args) {
6         Scanner lectura = new Scanner(System.in);
7         // declaracion de variables tipo int
8         int numero;
9         int numeroSecreto = 0;
10        int intentos = 0;
11        while (intentos <= 10) {
12            intentos = intentos + 1;
13            numeroSecreto = (int) (Math.random()*100);
14            System.out.println("Ingrese un número");
15            numero = lectura.nextInt();
16            if (numero == numeroSecreto) {
17                System.out.println("usted gano y sus intentos fueron: " + intentos + " y el número secreto es: " + numeroSecreto);
18                intentos = 10;
19            } else if (numero < numeroSecreto) {
20                System.out.println("El número es mayor a: " + numero + " intentos: " + intentos);
21            } else if (numero > numeroSecreto) {
22                System.out.println("El número es menor a: " + numero + " intentos: " + intentos);
23            }
24        }
25        System.out.println("Lo siento no losgraste adivinar el número secreto era: " + numeroSecreto + " y sus intentos fueron: " + intentos);
26        lectura.close();
27    }
28 }
```

EXPLICACION

```
import java.util.Scanner;
```

Después del Scanner se importa un paquete llamada import java.util.Scanner;

Esto es para capturar me funcione ya sea para capturar los datos de tipo int double o String

```
public class reto8 {
```

Creo un documento reto8

```
Run | Debug
public static void main(String[] args) {
```

Creo un main para ejecutar

```
Scanner lectura = new Scanner(System.in);
```

Creo una clase main para poder ejecutar los datos que necesito

```
// declaracion de variables tipo int
int numero;
int numeroSecreto = 0;
int intentos = 0;
while (intentos <= 10) {
```

int es un dato entero que tenga n/ de números

int numero;

int numeroSecreto;

int intentos igual 0;

```
while (intentos <= 10) {  
    intentos = intentos + 1;
```

Es el ciclo (intento es menor e igual a 10)

Intentos es igual a intentos mas 1;

```
numeroSecreto =(int) (Math.random()*100);
```

numeroSecreto es igual (El tiroAleatorio (es igual al dato de un numero entero) (noproporciona numero de aleatorio comprendido en el rango (es decir incluido)x100);

```
System.out.println(x:"ingrese un número");  
numero = lectura.nextInt();
```

1. system.out.print (Ahí lo que está haciendo es decirle al usuario ingrese un numero);
numero es igual lectura al hacer un código que realice el siguiente número());

```
if (numero == numeroSecreto) {  
    System.out.println("usted gano y sus intentos fueron: " + intentos + " y el número secreto es: " + numeroSecreto);  
    intentos = 10;
```

Si (numero es dos veces igual numeroSecreto)

system.out.print("usted gano y sus intentos fueron: " suma intentos
suma " y el numero secreto es: " suma numeroSecreto);

intentos igual 10;

```

} else if (numero < numeroSecreto) {
    System.out.println("El número es mayor a: " + numero + " intentos: " + intentos);
} else if (numero > numeroSecreto) {
    System.out.println("El número es menor a: " + numero + " intentos: " + intentos);
}

```

Falso arreglos (numero es menor numeroSecreto)

system.out.print(" El numero es mayor a:" suma numero suma
" intentos: suma intentos);

falso arreglos(numero es menor numeroSecreto)

system.out.print("El numero es menor a:" suma numero suma
"intentos:" suma intentos);

```

System.out.println("Lo siento no lograste adivinar el número secreto era: " + numeroSecreto + " y sus intentos fueron: " + intentos);

```

System.out.print(" lo siento no lograste adivinar el numero
secreto era:" suma numeroSecreto suma " y sus intentos
fueron:" suma intentos);

```

lectura.close();

```

Es una parte de la base de datos que vienen entrada por teclado

Y lectura.close(); es para borrar los datos que están en el buffer.

LINK DE YOUTUBE: <https://youtu.be/Enw9kTZ1eN8>

LINK DEL PORTAFOLIO: https://soysena-my.sharepoint.com/personal/samfcadena_soy_sena_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?login_hint=samfcadena%40soy%2Esena%2Eedu%2Eco&id=%2Fpersonal%2Fsamfcadena%5Fsoy%5Fsena%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FFICHA%5F2687340&view=0

