

	1.UNITATEA: OINARRIZKO PROGRAMAZIOA		2020-2021
	Zikloa: Plataforma Anitzeko Aplikazioen Garapena		 
	Data: 2021-10-15		
	Modulua: Programazioa		
	Irakaslea: Idoia Madariaga		
IKASLEAREN DATUAK			Kalifikazioa:
Zenb.:	Abizenak :	Izena:	

Sortu ezazu Netbeans-en Java proiektu berri bat, izen moduan, gaurko data eta zure izena lotuta dauzkana. Adibidez, 2021-10-15Idoia.

Azterketa bukatutakoan, konprimitu ezazu proiektua .zip formatuan eta igo Moodlera.

Proiektuak, euren artean zerikusirik ez daukaten bost programa izango ditu. Hauek dira programa bakoitzaren zehaztasunak:

Segida.java (2)

Programa honek zenbaki oso positiboen segida inprimatuko du pantailan, zenbakiak multzotan bananduz. Segidako zenbakirik handiena eta multzo baten egongo diren zenbaki kopurua erabiltzaileari eskatuko zaizkio. Adibidez:

```

Zein da inprimatu nahi duzun azken zenbakia? 12
Zenbat zenbakiko multzoak nahi dituzu? 3
1
2
3
=====
4
5
6
=====
7
8
9
=====
10
11
12
=====

```

Gurutzea.java (2)

Programa honek gurutze bat marraztu behar du kontsolan, erabiltzaileak aukeratutako tamainakoa. Pista: Posizio batzutan “0 ” karaktereak eta beste batzutan “ . ” karaktereak marrazten dira.

```
Zein neurritako gurutzea marraztu
nahi duzu (zenbaki bakoitia
sartu)? 5
. . 0 . .
. . 0 . .
0 0 0 0 0
. . 0 . .
. . 0 . .
```

```
Zein neurritako gurutzea marraztu nahi duzu
(zenbaki bakoitia sartu)? 7
. . . 0 . . .
. . . 0 . . .
. . . 0 . . .
0 0 0 0 0 0 0
. . . 0 . . .
. . . 0 . . .
. . . 0 . . .
```

HitzEzkutua.java (2)

Programa hau jolas baten parte txiki bat da. Suposatuz, hitz bat daukagula gordeta memoriako aldagai baten, adibidez, `String hitza = “udazkena”`, erabiltzaileari, karaktere bat eskatu eta hizki hori ezkutuko hitzean zein posiziotan dagoen esango diogu, beste hizki guztiak ‘-’ ikurraz markatuz:

```
Sartu karaktere bat? a
--a----a
```

Programa berdinen beste exekuzio bat:

```
Sartu karaktere bat? z
---z----
```

Bikoitza.java (2)

Programa honek hainbat zenbaki oso eskatuko dizkio erabiltzaileari eta array baten gordeko ditu. Gero, tamaina berdineko beste array baten, elementu bakoitzaren bikoitza sartuko du.

Zenbaki kopurua TAMAINA izeneko final aldagai baten egongo da zehaztuta. Arrayen edukia `Arrays.toString(...)` metodoa erabiliz inprimatuko da.

```
Sartu itzazu 5 zenbaki espazioz bananduta: 7 8 9 3 2
[7, 8, 9, 3, 2]
[14, 16, 18, 6, 4]
```

Zenb.:	Abizenak :	Izena:
---------------	-------------------	---------------

Zatigarritasuna.java (2)

Osatu itzazu programa honetan falta diren lerroak, exekuzio adibideak bete daitezten:

```
public class Zatigarritasuna {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner in = new Scanner(System.in);
        int zenbaki1, zenbaki2;

        System.out.print("Zein zenbakiren arteko zatigarritasuna nahi duzu egiaztatu? ");
        zenbaki1 = in.nextInt();
        zenbaki2 = in.nextInt();

        if (zatigarriaDa(zenbaki1, zenbaki2))
            System.out.println(zenbaki1+" zenbakia "+zenbaki2+" zenbakiarekin zatigarria da.");
        else
            System.out.println(zenbaki1+" zenbakia ez da "+zenbaki2+" zenbakiarekin zatigarria.");
    }

    public static boolean zatigarriaDa(int handia, int txikia) {
        ...
    }
}
```

Lehen exekuzio adibidea:

```
Zein zenbakiren arteko zatigarritasuna nahi duzu egiaztatu? 14 5
14 zenbakia ez da 5 zenbakiarekin zatigarria.
```

Bigarren exekuzio adibidea:

```
Zein zenbakiren arteko zatigarritasuna nahi duzu egiaztatu? 12 3
12 zenbakia 3 zenbakiarekin zatigarria da.
```