



UNIVERSITAT
ROVIRA I VIRGILI

~~Departament d'Enginyeria Informàtica i Matemàtiques~~

Títol de la pràctica

ALUMNE: Albert Cañellas Solé

PROFESSOR: Carlos Garcia Lopéz

ASSIGNATURA: Fonaments de Programació

ENSENYAMENT: Biotecnologia/Eng. Informàtica

GRUP: T3

DATA: 30/ 11 / 2015

Índex

1.Menu.....	3
1.1 .Pseudocodi.....	3
1.2.Joc de Probes.....	5
2.Fitxer_text1.....	6
2.1.Pseudocodi.....	6
2.2.Joc de Probes.....	8
3.Fitxer_text2.....	9
3.1.Pseudocodi.....	9
3.2.Joc de Probes.....	11
4.Puntuació.....	12
4.1.Pseudocodi.....	12
4.2.Joc de Probes.....	12

Menu:

Psuedocodi:

algorisme menu es:

```
    opcio, run:=1, run2:=1: enter
    mentre(run=1) fer
        escriure(" Menu principal: Tria una opcio:");
        escriure(" 1- Crear un joc nou.");
        escriure("2- Cargar un joc emmagatzemat.");
        escriure("3- Veure podium.");
        escriure("4- Sotir del joc.");
        escriure("Seleccioni una opcio: ");
        llegir('opcio');
```

```
    opcio (opcio)
```

valor 1:

```
        escriure("Crear un joc.");
        mentre (run2=1) fer
            escriure(" 1- Jugar partida.");
            escriure("2- Emmagatzemar el joc.");
            escriure(" 3- Sortir");
            escriure(" Seleccioni una opcio: ");
            llegir(opcio);
```

```
        opcio (opcio)
```

valor 1:

```
            escriure(" Jugar partida.");
```

valor 2:

```
            escriure(" Emmagatzemar el joc.");
```

valor 3:

```
            run2:=0;
```

```

        escriure("Sortir del joc.");
altres:
        escriure("Introdueix una altra opcio");
fopcio
fmentre
    valor 2:
        escriure("Cargar un joc emmagatzemat.");
        mentre (run2=1);
        escriure("1- Jugar partida.");
        escriure(" 2- Emmagatzemar el joc.");
        escriure(" 3- Sortir");
        escriure(" Seleccioni una opcio: ");
        llegir(opcio);
        opcio (opcio)
        valor 1:
            escriure("Jugar partida.");
        valor 2:
            escriure("Emmagatzemar el joc.");
        valor 3:
            run2:=0;
            escriure("Sortir del joc.");
        altres:
        fopcio
        fmentre
    valor 3:
        escriure("Veure podium.");
    valor 4:
        escriure(" Sortir de joc.");
        run:=0;

```

altres:

fopcio

fmentre

falgorisme

Joc de probes:

Valor	Opcions triades	Sortida esperada	Sortida real	Ok?
1	Crear un joc i jugar	1-Crear un joc i 1-jugar partida	1-Crear un joc i 1-jugar partida	Si
2	Crear un joc i Emmagatzemar joc	1-Crear un joc 2-Emmagatzemar joc	1-Crear un joc 2-Emmagatzemar joc	Si
3	Cargar un joc i jugar	2-Cargar un joc 1-jugar partida	2-Cargar un joc 1-jugar partida	Si
4	Cargar un joc i emmagatzemar joc	2-Cargar un joc 2-Emmagatzemar joc	2-Cargar un joc 2-Emmagatzemar joc	Si
5	Veure podium	3-Veure podium	3-Veure podium	Si
6	Sortir	4-Sortir	4-Sortir	Si

Fitxer_text1:

Pseudocodi:

algorisme fitxer_text1 es:

```
recordf: fitxer
    nom[20]: caracter
    records, opcio, run:=0:enter
    recordf:=obrir("records.txt", "a+");
    escriure("Tria una opcio:");
    escriure("1- Veure records.");
    escriure("2- Escriure record.");
    escriure("3- Sortir");
    escriure("Opcio triada: ");
    llegir(opcio);
    si (recordf=NULL) llavors
escriure("El fitxer no existeix");
    sino
    mentre (opcio<>3) fer
        opcio (opcio)
valor 1:
    mentre ((nofarxiu(recordf)) i (run<10)) fer
        llegirf(recordf,nom);
        llegirf(recordf,records);
        escriure("Els records son:");
        escriure(nom, records);
        run:=run+1;
    fmentre
```

```

valor 2:
    escriure("Introdueixi el nom: ");
    llegir(nom);
    escriure("Introdueixi el nou record: ");
    llegir("records");
    escriuref(recordf, nom, records);

valor 3:
    escriure("Sortida del programa ");

altres:
    escriure("Opcio incorrecta");
    fopcio

    escriure("3-Sortir");
    llegir(opcio);
    fmentre
        fsi
    fclose(recordf);

falgorisme

```

Joc de proves:

Cas	Descripció	Sortida esperada	Sortida real	Ok?
1	Escriure al fitxer Nom:pepe Record:4500	Nom:pepe Record:4500	Nom:pepe Record:4500	Si
2	Llegir fitxer Nom: pepe Record:4500	Nom: pepe Record:4500	Nom: pepe Record:4500	Si
3	Escriure al fitxer Nom:lola Record: 10	Nom:lola Record: 10	Nom:lola Record: 10	Si
4	Llegir fixer Nom:lola Record: 10	Nom:lola Record: 10	Nom:lola Record: 10	Si
5	Sortir	Sortir	Sortir	Si

Fitxer_text2:

Pseudocodi:

algorisme fitxer_text2 es:

opcio, i, taula1[10], j, taula2[10], dimensio, numjug: enter

dades:fitxer

dades=obrir("dades.txt","a");

escriure("Menu principal: Tria una opcio:");

escriure("1-Llegir fitxer.");

escriure("2-Escriure fitxer.");

escriure("3-Sortir.");

escriure("Opcio triada: ");

llegir(opcio);

si (opcio<>3) llavors

opcio (opcio){

valor 1:

si (!feof(dades)) llavors

llegirf(dades,dimensio);

llegirf(dades,numjug);

escriure("Dimensio: 'dimensio' Num.jugadors:
'numjug');

escriure("Numeros fins a 10 enters: ");

per(i:=0;i<10;i++)fer

llegirf(dades,taula1[i]);

escriure("Dada 'i+1': 'taula1[i]');

fper

fsi

valor 2:

escriure("Dimensio de la taula: ");

```

    llegir(dimensio);

    escriure("Numero de jugadors: ");

    llegir(numjug);

    escriuref(dades,'dimensio');

    escriuref(dades 'numjug');

    per(j:=0;j<10;j++) fer

        escriure("Indica els valors 'j+1: ");

        llegir(taula2[j]);

        escriuref(dades,'taula2[j]');

    fper

valor 3:

    escriure("Sortir");

default:

    escriure("Eleccio erronia");

fopcio

fsi

falgorisme

```

Joc probes:

Cas	Descripció	Sortida esperada	Sortida real	Ok?
1	Llegir fitxer amb dimensio:9 i Num. jugadors:1 Valors: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	Dimensio:9 i Num jugadors:1 Valors:1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	Dimensio:9 i Num jugadors:1 Valors:1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	Si
2	Escriure fitxer amb dimensio:8 i Num. jugadors:2 Valors: 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19	Dimensio:8 i Num. jugadors:2 Valors: 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19	Dimensio:8 i Num. jugadors:2 Valors: 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19	Si
3	Llegir fitxer amb dimensio:10 i Num. jugadors:1 Valors: 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1	Dimensio:10 i Num. jugadors:1 Valors: 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1	Dimensio:10 i Num. jugadors:1 Valors: 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1	Si
4	Escriure fitxer amb dimensio:8 i Num. jugadors:1 Valors: 5,4,3,2,1,6,7,8,9,10	Dimensio:8 i Num. jugadors:1 Valors: 5,4,3,2,1,6,7,8,9,10	Dimensio:8 i Num. jugadors:1 Valors: 5,4,3,2,1,6,7,8,9,10	Si
5	Sortir del menu	Sortida	Sortida	Si

Puntuació:

Pseudocodi:

algorisme puntuacio es:

```
dimensio_taulell, x, suma, llancaments, puntuacio: enter

    llancaments:=0;

    suma:=0;

    escriure("Dimensio del taulell: ");

    llegir(dimensio_taulell);

    escriure("Resultats dels llançaments acabats en -1: ");

    llegir(x);

    mentre (x<>1) fer

        suma:=suma+x;

        llancaments:=llancaments+1;

        llegir(x);

    }

puntuacio:=100*(dimensio_taulell/llancaments)*(suma-1);

    escriure("La puntuacio es: 'puntuacio');

falgorisme
```

Joc de probes:

Cas	Descripció	Sortida esperada	Sortida real	Ok?
1	Dimensio:10 Valors: -1	Sequencia buida	Sequencia buida	Si
2	Dimensio: 0 Valors: 2,2,1,0,-1	0	0	Si
3	Dimensio: 9 Valors: 1,2,0,-1	0	0	Si
4	Dimensio: 8 Valors: 1,2,2,-1	533	533	Si
5	Dimensio: 10 Valors:2,2,1,2,-1	750	750	si