

## Programación II: ficha con la descripción de las pruebas para la corrección de la práctica 0 (2017)

<b>p01.java</b>	Se invoca el método divisores pasándole por parámetro un número mayor que 0, mostrando por pantalla lo que devuelve el método.	0.5
<b>p02.java</b>	Se invoca el método primos pasándole por parámetro un número mayor que 0, mostrando por pantalla lo que devuelve el método.	0.5
<b>p03.java</b>	Se invoca el método fechada pasándole por parámetro un día y mes válidos numéricamente, y un día válido en forma de cadena, mostrando por pantalla lo que devuelve el método.	0.5
<b>p04.java</b>	Se invoca el método extrae pasándole por parámetro una cadena con distintas cadenas separadas por ; de las cuales algunas contienen números y otras no, mostrando por pantalla lo que devuelve el método.	0.5
<b>p05.java</b>	Se invoca el método hexadecimal pasándole por parámetro un número mayor que 0, y se muestra por pantalla el resultado que devuelve.	0.5
<b>p06.java</b>	Se invoca el método impares pasándole por parámetro una cadena con un número impar de caracteres, mostrando por pantalla lo que devuelve el método.	0.5
<b>p07.java</b>	Se invoca el método ordena pasándole por parámetro un array con números mayores y menores que 0, desordenados, mostrando por pantalla lo que devuelve el método.	0.5
<b>p08.java</b>	Se invoca el método suma pasándole por parámetro un número mayor que 0, mostrando por pantalla lo que devuelve el método.	0.5
<b>p09.java</b>	Se crean 3 matrices con las mismas dimensiones; se invoca el método opuesta de manera que unas veces devuelve cierto y otras falso, mostrando por pantalla lo que devuelve el método en cada caso.	0.5
<b>p10.java</b>	Se crean 2 arrays de enteros de las mismas dimensiones; se invoca el método euclidea, mostrando por pantalla lo que devuelve el método.	0.5

<b>p11.java</b>	Se invoca el método divisores pasándole por parámetro un número menor que 0, mostrando por pantalla lo que devuelve el método en cada caso.	0.5
<b>p12.java</b>	Se invoca el método primos pasándole por parámetro un número mayor que 0 y el número 0, mostrando por pantalla lo que devuelve el método en cada caso.	0.5
<b>p13.java</b>	Se invoca el método impares pasándole por parámetro una cadena con un número par de caracteres y con una cadena vacía, mostrando por pantalla lo que devuelve el método en cada caso.	0.5
<b>p14.java</b>	Se crean 4 matrices con distintas dimensiones; se invoca el método opuesta de manera que unas veces devuelve cierto y otras falso, mostrando por pantalla lo que devuelve el método en cada caso.	0.5
<b>p15.java</b>	Se invoca el método fechada pasándole por parámetro un día no válido para un mes válido que se le pasa por parámetro, y un día válido en forma de cadena. Se invoca el método fechada pasándole por parámetro un día válido para el mismo mes válido de antes, y un día válido en forma de cadena. Se muestra por pantalla lo que devuelve el método en cada caso.	0.5
<b>p16.java</b>	Se invoca el método extrae pasándole por parámetro una cadena vacía o bien con distintas cadenas separadas por ; de las cuales todas contienen números, mostrando por pantalla lo que devuelve el método.	0.5
<b>p17.java</b>	Se crean 3 arrays de enteros de distintas dimensiones; se invoca el método euclidea, mostrando por pantalla lo que devuelve el método.	0.5
<b>p18.java</b>	Se invoca el método ordena pasándole por parámetro un array en el que no hay números mayores que 0, mostrando por pantalla lo que devuelve el método.	0.5
<b>p19.java</b>	Se invoca el método hexadecimal pasándole por parámetro un número menor que 0 y el número 0, y se muestra por pantalla el resultado que devuelve.	0.5
<b>p20.java</b>	Se invoca el método fechada pasándole por parámetro distintos datos incorrectos (mes, día de la semana, día del mes). También se invoca pasándole datos correctos utilizando mayúsculas y minúsculas en el <b>String</b> pasado por parámetro. Se muestra por pantalla lo que devuelve el método en cada caso.	0.5