

🏠 > Els Meus... > PROG_SEM... > UT1 - ESTRUCTURA D'UN PROGRAMA. TIP... > Activitats per a practicar més en casa. (activitats ...

Activitats per a practicar més en casa. (activitats d'ampliació. major nivell)

1.- Programa que demana un enter, i li suma el seu dígit més a la dreta. Per exemple si introdueix el 463 el programa mostrarà 466 (463 + 3).

2.- Programa que demane un nombre enter i determine si es parell, si acaba en 3 o 5 (unitats), i si té 2 xifres.

```
Introdueix un nombre enter: 98
Parell: true
Acaba en 3 o 5: false
Té 2 xifres: true
```

3.- Programa que demane un caràcter a l'usuari i determine si és una lletra majúscula, i és una xifra numèrica, o si és una lletra de l'alfabet.
(*)PISTA: Per a llegir un caràcter per teclat utilitza la instrucció `teclat.next().charAt(0)`

```
Introdueix un caràcter: Q
Majúscula: true
Xifra numèrica: false
Lletra de l'alfabet: true
```

4.- Programa que demane un número de mes, i comprove si correspon a un mes de 30 dies.

```
Introdueix un mes (1-12): 9
Mes de 30 dies: true
```

5.- Programa que demane un nombre enter de quatre xifres i determine si és capicua.

```
Introdueix un enter de 4 xifres: 8668
Capicua: true
```

6.- EL JOC DE L'ANIVERSARI.

Es tracta d'un joc el qual mitjançant operacions matemàtiques el programa endevina el mes i any del teu aniversari. El programa ha de mostrar:

Utilitzant paper i llapis, fes els següents càlculs:

1. Determina el teu mes de naixement (*gener=1, febrer=2...*)
2. Multiplica eixe número per 5.
3. Afig 6 al número resultant.
4. Multiplica eixe número per 4.
5. Afig 9 al número resultant.
6. Multiplica eixe número per 5.
7. Afig el teu dia de naixement al número resultant.

Introdueix el número que has obtingut:

El teu aniversari es el: DD/MM

7.- Crea una aplicació de control de despeses per a ajudar a examinar els patrons de despeses de l'usuari. La aplicació ha de demanar a l'usuari la quantitat que diners que ha gastat en menjar, roba, oci i habitatge, per a finalment mostrar una taula amb el percentatge de despeses de cada categoria.

Introdueix la quantitat que has gastat en cada categoria:

Menjar: 250
Roba: 250
Oci: 250
Habitatge: 1250

Categoria	% de despesa
Menjar	12,50 %
Roba	12,50 %
Oci	12,50 %
Habitatge	62,50 %

8.- Realitza un programa en JAVA que demane un número entre 0 i 99999 i el mostre per pantalla amb les xifres a l'inrevés.
(si el número té menys de 5 xifres, es mostraran zeros fins a emplenar el número)

Última modificació: Wednesday, 13 September 2023, 7:40 PM

< AUTOEVALUACIÓN UT1 (ocult)

Salta a...

ACTITUD UT1 (ocult) >



© 2024 Generalitat

Conselleria d'Educació, Cultura, Universitats i Ocupació

[Avis legal](#) | [Contacte](#)



UNIÓ EUROPEA
Fons Europeu de Desenvolupament Regional