

[🏠](#) > [Els Meus Cursos](#) > [Programació-1CFSC LFP 1726475259](#) > [UT3. TIPUS DE DADES COMPOSTOS. ARRAYS](#) >
Exercicis extra UT3_1 (per a aprofundir)

Exercicis extra UT3_1 (per a aprofundir)

- 1.- Crea un programa que cree un array amb 100 nombres reals aleatoris entre 0.0 i 1.0 (sense incloure), utilitzant `Math.random()`, i després li demane a l'usuari un valor real R. Finalment, mostrarà quants valors de l'array són iguals o superiors a R.
- 2.- Crea un programa que cree un array d'enters de grandària 100 i ho emplene amb valors enters aleatoris entre 1 i 10 (inclòs). Després demanarà un valor N i mostrarà en quines posicions de l'array apareix N.
- 3.- Crea un programa que cree un array de grandària 1000 i ho emplene amb valors enters aleatoris entre 0 i 99 (inclòs). Després demanarà per teclat un valor N i es mostrarà per pantalla quantes vegades apareix N a l'array.
- 4.- Crea un programa que demane a l'usuari quants enters vol introduir, després llegirà i guardarà tots els enters i finalment mostrarà per pantalla si estan ordenats (ascendentment) o no.
- 5.- Crea un programa que demane a l'usuari quants enters vol introduir, després llegirà i guardarà tots els enters i finalment mostrarà per pantalla "cap i cúa" si la llista de N valors introduïts per l'usuari són cap i cúa (llegits en ordre invers és la mateixa llista).
- 6.- Al basquetbol es poden anotar cistelles d'1, 2 i 3 punts.





Evolució de la puntuació: 2 4 7 8 11 13 14

La cistella 1 va ser de 2 punts

La cistella 2 va ser de 2 punts

La cistella 3 va ser de 3 punts

La cistella 4 va ser de 1 punt

La cistella 5 va ser de 3 punts

La cistella 6 va ser de 2 punts

La cistella 7 va ser de 1 punt

En total:

Cistelles de 1 punt -> 2

Cistelles de 2 punts -> 3

Cistelles de 3 punts -> 2

Format del programa

L'usuari introduirà les diferents puntuacions (Es dona per suposat que els introduirà de forma correcta, no cal validar-les).

Quan introduisca -1 és que ja ha acabat (màxim 100 valors). Imprimeix el número de cistelles de 1, 2 i 3 punts que s'han fet.

input: 1 4 6 7 9 -1

output:

cistelles d'un punt: 2

cistelles de dos punts: 2

cistelles de tres punts: 1





Conselleria d'Educació, Cultura, Universitats i Ocupació



< ExercicisClasse_UT3_1

Salta a...

UT3.2. Copiar, modificar, buscar i
ordenar >

© 2024 Generalitat

Conselleria d'Educació, Cultura, Universitats i Ocupació

Avís legal | Contacte



UNIÓ EUROPEA
Fons Europeu de Desenvolupament Regional

