

UNITAT 4

INTRODUCCIÓ A JAVA

EXERCICIS AMPLICACIÓ

PROGRAMACIÓ
CFGs DAW

Autors:

Joan Vicent Cassany – jv.cassanycoscolla@edu.gva.es

Revisat per:

2022/2023

Llicència



CC BY-NC-SA 3.0 ES **Reconeixement – No Comercial – Compartir Igual (by-nc-sa)** No es permet un ús comercial de l'obra original ni de les possibles obres derivades, la distribució de les quals s'ha de fer amb una llicència igual a la que regula l'obra original. **NOTA:** ~~Aquesta és una obra derivada de l'obra original realitzada per Carlos Cacho i Raquel Torres.~~

EXERCICIS AMPLIACIÓ

19. Una botiga ven banderes personalitzades de la màxima qualitat i ens ha demanat fer un configurador que calcule el preu segons alt i ample. El preu base d'una bandera és d'un cèntim d'euro el centímetre quadrat. Si la volem amb un escut brodat, el preu s'incrementa en 2,50 € independentment de l'escut. Les despeses d'enviament són 3,25€. L'IVA ja està inclòs a totes les tarifes.

Exemple: Introduïu l'alçada de la bandera en cm: 20

Ara introduïu l'amplada: 35

Vol escut brodat? (s/n): n

Gràcies. Aquí teniu el desglossament de la vostra compra.

Bandera de 700 cm2: 7,00 €

Sense escut: 0,00 €

Despeses d'enviament: 3,25 €

Total: 10,25 €

20. Una pastisseria ens ha demanat fer un programa que faci pressupostos de pastissos. El programa preguntarà primer de quin sabor vol l'usuari el pastís: poma, maduixa o xocolata. El pastís de poma val 18 euros i el de maduixa 16. En cas de seleccionar el pastís de xocolata, el programa ha de preguntar a més si la xocolata és negra o blanca; la primera opció val 14 euros i la segona 15. Finalment, es pregunta si s'hi afegeix nata i si es personalitza amb un nom; la nata suma 2,50 i l'escriptura del nom 2,75.

Exemple: Trieu un sabor (poma, maduixa o xocolata): xocolata

Quin tipus de xocolata voleu? (negre o blanc): negre

Vol nata? (si o no): si

Voleu posar-hi un nom? (si o no): no

Pastís de xocolata negra: 14,00 €

Amb nata: 2,50 €

Total: 16,50 €

21. Implementa el joc pedra, paper y tisora. Primer, l'usuari 1 introdueix la seua jugada y després l'usuari 2.

Exemple 1:

Torn del jugador 1 (introdueix pedra, paper o tisora): paper

Torn del jugador 2 (introdueix pedra, paper o tisora): paper

Empat

Exemple 2:

Torn del jugador 1 (introdueix pedra, paper o tisora): paper

Torn del jugador 2 (introdueix pedra, paper o tisora): tisora

Guanya el jugador 2

Exemple 3:

Torn del jugador 1 (introdueix pedra, paper o tisora): pedra

Torn del jugador 2 (introdueix pedra, paper o tisora): tisora

Guanya el jugador 1