



CFPS DAM
M3: Programació

Cognoms:

Nom:

Qualificació:

Data: [Data]

RA1 i RA3 - Prova pràctica 1 Part 1 - Programació

Normes:

- 1- No pots mirar els apunts.
- 2- No es pot navegar per internet, sol pots utilitzar les aplicacions de Google.
- 3- No es pot consultar ni utilitzar cap tipus d'intel·ligència artificial tant online com offline. La detecció o qualsevol indicatiu evident, ocasionarà la suspensió directa de la prova.
- 4- No es pot copiar.
- 5- No es pot parlar fins que acabis l'examen. Al segon avís automàticament no podràs continuar amb l'examen.
- 6- Envia la prova al Classroom a la tasca de Pp1-Part1_Cognom_Nom.

***S'HA D'ENVIAR ELS .JAVA A L'ENTREGA DEL CLASSROOM. NO CAL ENVIAR CAP PDF!!!!!!**

**** 1 .JAVA PER A CADA EXERCICI.**

Exercicis

***** ELS NOMS DEL .JAVA HA DE SER EXERCICI1, EXERCICI2 ETC....*****

```
public class pokedam {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
    }  
}
```

Exercici 1 (2 punts)

Escriu un programa que demani a l'usuari que introdueixi un número. Si el número no està entre 20 i 50 (inclosos), el programa haurà de tornar a demanar un altre número fins que es compleixi aquesta condició. **(1 punt)**

Un cop introduït un número vàlid, el programa haurà de demanar un segon número. A continuació, si el segon número és més gran que el primer, haurà de mostrar per pantalla: **"Aquest número ha guanyat al primer."** Si el segon número és més petit, haurà de mostrar: **"Oh! Aquest número ha perdut."** **(1 punt)**

Exercici 2 (2 punts)

Escriu un programa que demani a l'usuari que introdueixi números positius un per un. El programa s'aturarà quan l'usuari introdueixi un número negatiu. **(1 punt)**

Mentre el programa està en execució, cada vegada que l'usuari introdueixi un número positiu, haurà de comprovar si el número és parell o senar i mostrar un missatge per pantalla amb la informació de si es parell o senar. **(1 punt)**



Escriu un programa que demani a l'usuari que introdueixi 5 números enters i els des en un array. (0,5 punts)

Un cop els números estiguin guardats, utilitza un bucle per recórrer l'array i comprova quants números positius hi ha i quants negatius hi ha en total. Al final, el programa haurà de mostrar per pantalla quants números positius i quants números negatius hi ha a l'array. (1,5 punts)

Exercici 4 (3 punts)

Estàs desenvolupant un programa per gestionar les reserves d'activitats d'un poliesportiu. El programa ha de mostrar un menú amb les següents opcions:

1. **Afegir activitat:** L'usuari podrà introduir el nom d'una activitat (per exemple: "loga", "Natació", "Futbol") i el nom de la persona que l'ha reservada. Guarda aquesta informació en dos arrays paral·lels: un array per a les activitats i un altre per al nom de la persona que ha fet la reserva. (1 punt)
2. **Mostrar reserves:** El programa de demanar una activitat. I mostrar un llistat de tots els noms de les persones que han fet la reserva per aquella activitat. (2 punts)

Exercici 5 (1 punt)

Comenta adientment els anteriors exercicis en el propi codi.



CFGS DAM
M3: Programació

Cognoms:

Nom:

Qualificació:

Data: [Data]

MD020305_v2