	CFGS DAM M3: Programació
BEMEN 3	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 indici 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

Exercici 1 (2 punts)

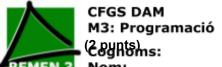
Escriu un programa que demani a l'usuari que introdueixi un número. Si el número no està entre 20 i 50 (inclosos), el programa haurà de tornar a demanar un altre número fins que es compleixi aquesta condició. (1 punt)

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)



Qualificació:				

Nom:
Escriu un programa que demani a l'usuari que introdueixi 5 números enters i els desi 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 personas que han fet la reserva per aquella activitat. **(2 punts)**

Exercici 5 (1 punt)

Comenta adientment els anteriors exercicis en el propi codi.



Qualificació:			
	ı		

Data: [Data]

MD020305_V2