**ACTIVITAT**

NOM DE L’ACTIVITAT:

Endevina N

OBJECTIUS:

1. Descriu els fonaments de la programació.
2. Escriu algorismes simples.
3. Escriu i prova programes senzills reconeixent i aplicant els fonaments de la programació.
4. Utilitza estructures de dades simples i compostes.
5. Reconeix les possibilitats de les sentències de salt.
6. Realitza operacions bàsiques, compostes i de tractament de caràcters.
7. Revisa i corregeix els errors apareguts en els programes.
8. Comenta i documenta adequadament els programes realitzats.
9. Utilitza un entorn integrat de desenvolupament en la creació i compilació de programes simples.

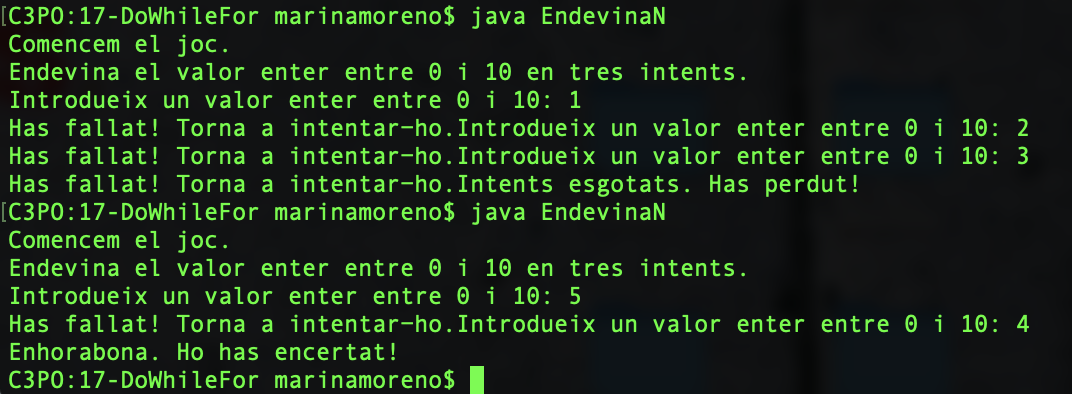
RESULTATS D’APRENENTATGE:

Els resultats d'aprenentatge que es treballen en aquesta activitat són:

* RA2. Utilitza correctament tipus de dades simples i compostes emprant les estructures de control adients.

ENUNCIAT:

Desenvolupament d’un programa amb estructura de repetició en Java en què l’usuari ha d’endevinar el número secret.



RECURSOS:

PC/portàtil, Sublime Text.

LLIURAMENT:

* Format del document: Captura i document JAVA
* Nom de fitxer: EndevinaN\_Cognom1Cognom2\_Nom
* Extensió recomanada és de 1 pàgines
* Data de lliurament: 25 de 11 del 2021 a les 00.00 hores
* Via: ALEXIA
* Individual

CRITERIS D’AVALUACIÓ:

* Competències professionals (90%)
  + Programa funcional 80%
  + Estructura document 10%
* Competències personals (10%)
  + Autonomia, iniciativa i proactivitat 5%
  + Gestió de la informació i tecnologia 5%

La puntuació mínima per ponderar com activitat és un 4.

La puntuació màxima de l'activitat és un 10.