

	<b>EBALUAKETA</b>		<b>2018-2019</b>
	<b>Zikloa:</b>	PAAG	 
	<b>Modulua:</b>	PROGRAMAZIOA	
	<b>Data:</b>	2018-11-06	
	<b>Irakaslea:</b>	Idoia Madariaga	ER- 1067/2006
<b>Ikaslea:</b>			<b>A eredua</b>

Moodle-n, Azterketa2018-11-06 etiketaren azpian, Netbeans proiektu bi daude konprimituta. Jaitsi ezazu zuri dagokizuna: "Aeredua2018-11-06.zip".

Deskonprimitu, zabaldu Netbeans-en eta hurrengo galderei dagokien programak osatu ondoren, konprimitu eta igo Moodlera.

### AstekoEgunak (2,5 puntu)

Programa honek erabiltzaileari asteko eguna eta hizkuntza eskatu eta pantailan erantzun egokia inprimatuko du. Horretarako, asteko egunen izenak array baten dauzkagu gordeta hiru hizkuntzatan. Exekuzio adibide batzuk:

Aukeratu eguna (1-7): **7**

Aukeratu hizkuntza (EU, ES, EN): **EU**

Igandea

Aukeratu eguna (1-7): **10**

Aukeratu hizkuntza (EU, ES, EN): **EU**

Balio okerrak sartu dituzu.

Aukeratu eguna (1-7): **1**

Aukeratu hizkuntza (EU, ES, EN): **EN**

Monday

Aukeratu eguna (1-7): **7**

Aukeratu hizkuntza (EU, ES, EN): **FR**

Balio okerrak sartu dituzu.

### Maximoa (2,5 puntu)

Programa honek erabiltzaileari hainbat zenbaki positibo eskatuko dizkio eta haien arteko handiena zein den kalkulatu du.

MAXIMOAREN KALKULUA

=====

Sartu zenbaki positibo bat (Bukatzeko, -1): 7

Sartu zenbaki positibo bat (Bukatzeko, -1): 5

Sartu zenbaki positibo bat (Bukatzeko, -1): 12

Sartu zenbaki positibo bat (Bukatzeko, -1): 10

Sartu zenbaki positibo bat (Bukatzeko, -1): -1

Sartu dituzun zenbaki guztien artean handiena 12 izan da.

## Irudia (2,5 puntu)

Osatu ezazu *laukiHorizontalalrudikatu* metodoa, jasotako karakterea erabilita lauki zuzen horizontala irudikatuko duena, jasotako neurriaren zabalera eta altuera zabalaren erdikoa daukana. Adibidez,

Zenbakia = 4 eta karakterea = '@' badira, zera inprimatuko du:

```
@@  
@@  
@@  
@@
```

Zenbakia = 6 eta karakterea = '#' badira, zera inprimatuko du:

```
#####  
#####  
#####
```

## Casea (2,5 puntu)

“Case” ingeles hitza, testu bat maiuskulaz edo minuskulaz idatzita dagoen adierazteko erabiltzen da.

Programa honetan *caseaAldatu* metodoa osatu behar duzu. Metodo honek String motako aldagai bat jasoko du eta hiru kode hauetako bat: M, m edo G.

- ‘M’ kodea jasozerako, metodoak, jasotako testua maiuskulaz itzuliko du.
- ‘m’ kodea jasozerako, metodoak, jasotako testua minuskulaz itzuliko du.
- ‘G’ kodea jasozerako, metodoak, jasotako testua itzuliko du, baina hizki guztiak aldatuta; maiuskulaz daudenak minuskulara eta alderantziz.

Gogoratu, letra larri guztiak errenkadan doazela ASCII taulan. Baita xeheak ere:

CHAR	DEC	CHAR	DEC
A	65	a	97
B	66	b	98
...		...	
Z	90	z	122

Adibidez,

```
caseaAldatu("EIBAR", 'm') => eibar  
caseaAldatu("ermua", 'M') => ERMUA  
caseaAldatu("Elgoibar", 'G') => eLGOIBAR  
caseaAldatu("gaitutuko dut", 'M')=>GAINDITUKO DUT
```