



# FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

## EXAMEN PRÁCTICO 1. Grupo D

(Noviembre 2013)

**!Importante!** No se corregirá ninguna práctica que no cumpla escrupulosamente las normas que aparecen a continuación

---

### Para la realización del examen

- Para iniciar sesión en las aulas de prácticas, tendrá que introducir su identificador de usuario y contraseña como siempre. En la casilla correspondiente a **Código: examenfp**. Con este código sólo tendrá acceso Internet a la página de la asignatura. No tendrá disponible su unidad en red U : ni los puertos USB.
- Se creará un fichero fuente con la solución del problema, de nombre **problema.cpp**.
- Este archivo debe contener en la cabecera, como comentario, la siguiente información: nombre y apellidos, DNI y grupo de prácticas al que se asiste.
- En la evaluación de las prácticas se tendrá en cuenta, además de la corrección de la solución propuesta, el estilo de programación, el uso correcto de espacios y tabuladores, así como la claridad del código fuente.
- La entrega de la práctica se hará durante el tiempo de duración del examen, y se hará en entrega de prácticas accesible a partir de la página web de la asignatura (Menú Entrega prácticas).
- Debéis asegurarnos de entregar en vuestro grupo de prácticas: **D1**
- La práctica se puede entregar tantas veces como se quiera durante el examen. El sistema guarda la última entrega. De hecho, **se recomienda que se entregue varias veces a lo largo del examen**, ya que si el ordenador se quedara colgado, habría que reiniciarlo y se perdería toda la información.
- Tiempo de examen: **1.30 HORA**



## Problema:

Se decide informatizar el acta de un partido de baloncesto para saber qué equipo es el ganador del partido. El acta contiene una serie de anotaciones, cada una formada por una pareja de números, que representan respectivamente el dorsal del jugador y el número de puntos conseguido. Hay que tener en cuenta que la última entrada es -1 (sería la correspondiente a jugador).

Los dorsales del partido son: 1, 2, 3, 4, 5 y 6.

Los valores de puntuación en baloncesto son: 1,2 o 3.

El programa deberá indicar qué equipo es ganador (**equipo 1** o **equipo 2**) y el **total** de puntos alcanzado. El total es la suma de todos los puntos conseguidos por los jugadores del equipo. Equipo 1 formado por los dorsales: 1, 2 y 3 y el equipo 2, dorsales: 4, 5 y 6.

Por ejemplo, para el siguiente registro de acta:

```
1 2
4 1
4 1
2 3
6 2
3 2
5 2
5 1
1 3
-1
```

gana el equipo 1 con 10 puntos.