



FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN EXAMEN PRÁCTICO 1

(Noviembre 2012)

!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: fpexamen**. 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, nombrándolo **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. Para ello, se usará el sistema de gestión automática de prácticas (GAP) accesible a partir de la página web de la asignatura (Menú Principal → GAP).
- Debéis asegurarnos de entregar en vuestro grupo de prácticas: **14**. Se informa a los alumnos que el programa GAP contiene un módulo de detección de copias que será empleado durante la evaluación del examen. En caso de advertirse plagio se actuará tanto contra quien haya copiado como contra quien no haya velado por la privacidad de sus soluciones.
- La práctica se puede entregar tantas veces como se quiera durante el examen. El sistema GAP 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**



DECSAI

Departamento de Ciencias de la Computación e I.A.

Universidad de Granada



Un satélite meteorológico envía diariamente a la tierra una serie de datos indicando la temperatura (0-100) y la humedad (0-100) medidas en distintas zonas del planeta donde cada zona del planeta se representa mediante una letra del alfabeto (A..Z) (sólo mayúsculas). Diseñar un programa que lea desde el teclado una serie de tuplas compuestas por `< zona, temperatura, humedad >` y diga cuál es la zona del planeta que tiene la temperatura más alta y la humedad más baja. La serie de datos termina cuando la zona coincide con el carácter '@'. Por ejemplo, ante una secuencia como

```
A 30 10
B 40 70
C 20 20
D 40 80
E 25 70
F 38 10
G 40 30
H 20 33
I 28 56
J 40 10
K 20 10
@
```

la salida es:

```
ZONA: J
TEMPERATURA: 40
HUMEDAD: 10
```