



UNIVERSIDAD DE MÁLAGA
Dpto. Lenguajes y CC. Computación
E.T.S.I. Informática

Fundamentos de la Programación
Control de Evaluación N° 1

Apellidos, Nombre:

Código PC usado:

27/10/2022

Grupo:

NOTAS PARA LA REALIZACIÓN DEL CONTROL:

- La solución se almacenará en la carpeta **CONTROL1_ISA**, dentro de **Documentos**. Si la carpeta ya existe, debe borrarse todo su contenido. En otro caso, debe crearse.
- Los nombres de los ficheros con la solución serán **EJ1.cpp** y **EJ2.cpp**.
- Al inicio del contenido de cada fichero deberá aparecer un comentario con **el nombre del alumno, titulación, grupo y código del equipo** que está utilizando (cada dato en una línea diferente).
- Una vez terminado el ejercicio, se subirán los ficheros **EJ1.cpp** y **EJ2.cpp** a la tarea creada en el **campus virtual** para ello.
- **No está permitido:**
 - Utilizar documentación electrónica o impresa.
 - Intercambiar documentación con otros compañeros.
 - Utilizar soportes de almacenamiento.
 - Utilizar dispositivos electrónicos (móviles, tablets, ...)

ESTE CONTROL N° 1 SE VALORA CON 1.5 PUNTOS

EN LA EVALUACIÓN CONTINUA

1. (4 ptos.) Diseña un programa que lea un carácter por teclado, que representa un día de la semana (L es lunes, M es martes, X es miércoles, J es jueves, V es viernes, S es sábado y D es domingo). Podemos suponer que el dato introducido es un carácter correcto. Tras la lectura, el programa mostrará por pantalla un calendario para un mes de 31 días, suponiendo que el día 1 de dicho mes cae el día de la semana introducido. El formato del calendario puede verse en el siguiente ejemplo:

Introduzca el día que cae el primero del mes: J

El calendario es el siguiente:

```
.. .. .1 .2 .3 .4
.5 .6 .7 .8 .9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
```

2. (6 ptos.) Se dice que un número es *diabólico* si en sus cifras hay al menos tres 6 consecutivos. Diseña un programa que lea un único número natural por teclado (hay que controlar que sea mayor o igual que 0, repitiendo la lectura hasta que el dato sea correcto), almacenándolo en una variable de tipo `int` e indique por pantalla si es *diabólico* o no. Dos ejemplos de ejecución serían:

Ejemplo 1:

```
Indique un numero (>= 0): -34
Indique un numero (>= 0): 316166
NO es diabolico
```

Ejemplo 2:

```
Indique un numero (>= 0): 16668
SI es diabolico
```

Se valorará en la resolución del problema la eficiencia de la solución, de modo que en cuanto se detecten tres 6 consecutivos ya no se seguirán consultando más cifras.