



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
0															
1															
2															
3	C	O	D	I		k	a	L	o	E					
4															
5															
6															
7															



4. Com el codi secret només té 5 caràcters, en el moment que l'usuari hagi premut la 5ena tecla (i s'hagi mostrat per pantalla) el programa ha d'informar a l'usuari si el codi és correcte o no tal i com es mostra a continuació (en la mateixa posició i amb els mateixos colors).

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
0															
1															
2															
3			C	O	D	I		k	a	L	o	E			
4															
5															
6															
7			O	K											

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
0															
1															
2															
3			C	O	D	I		1	2	B	p	x			
4															
5															
6															
7			E	R											

Criteris d'avaluació

- Els codis que s'entreguen han d'estar correctament comentats per tal que qui avalua la pràctica pugui determinar quines estratègies s'han utilitzat per tal de resoldre el problema plantejat (És important que s'incloguin comentaris al llarg del codi explicant què fa cada instrucció i justificant el perquè de la seva utilització en funció de la vostra proposta de resolució de codi).
- L'enviament de codi que no compili correctament suposarà suspendre TOTA la pràctica.
- c.1) Esborrar buffer del teclat correctament (**0.5 punts**)
- c.2) Paraula "CODI" en pantalla correcta (posició i colors) (**1 punts**)
- c.3) Lectura del teclat i aparició de caràcters per pantalla correcta (posició i colors) (**2 punts**)
- c.4a) Detecció del 5è caràcter correctament (**2 punts**)
- c.4b) Paraules "OK" i "ER" en pantalla correctes (posició i colors) (**1 punts**)
- c.4c) Detecció/Verificació del codi introduït per l'usuari
 - Si s'utilitza una estructura iterativa tipus "bucle" (**3.5 punts**)
 - Si s'utilitza una altra estructura / algoritme menys eficient (**1.75 punts**)
- No s'acceptaran pràctiques entregades fora de termini ni pràctiques entregades per altres mètodes diferents als establerts en aquest document. La pràctica s'ha d'entregar via Campus Virtual dins dels marges temporals establerts prèviament pel professor (**NO s'acceptaran pràctiques entregades via mail**).
- Realitza la pràctica en grups màxim de dos alumnes. Si es detecten pràctiques copiades, suspendran la pràctica els alumnes implicats (els copiador i el copiat).



Pràctica Avaluable PR-AVA2-GM2 (Divendres 24 de maig)

Estructura de Computadors 2

Grau en Enginyeria Informàtica

2on Quadrimestre

Curs:18/19

Presentació de la pràctica

La capacitat de seguir amb les instruccions anteriors i en particular amb el lliurament correcte de l'activitat forma part de l'avaluació.

Ningú es responsable del que pugui passar si se'n va la llum o es penja el vostre ordinador (*especialment durant la darrera mitja hora del límit d'entrega en què tradicionalment –segons la versió de l'alumnat- el campus virtual, l'ordinador, l'USB.... misteriosament sempre falla!....i llavors no es pot entregar la pràctica a temps.*) Està clar que el professor no pot avaluar quelcom que no existeix.

Per aquest motiu ets l'únic/a responsable d'assegurar-te de no perdre el que has fet i de lliurar correctament l'activitat única i exclusivament en l'espai indicat en aquest enunciat, dins de la data i hora previstes per desenvolupar l'activitat.

Per presentar la pràctica adreça't a l'apartat **Activitats** del Campus Virtual a l'assignatura Estructura de Computadors 2, aneu a l'activitat **Pràctica Avaluable PR-AVA2** i seguiu les instruccions.

Comenceu els vostres programes amb els comentaris:

; -----
; Nom alumne :
; Grup: GM2
; Sessió: PR-AVA2 Divendres 24 de maig
; -----

Recordeu que al Campus Virtual hi teniu documentació i manuals de referència.

Material a lliurar

Codi font (*.ens) del l'exercici 1 (ex1.ens)

La presentació d'aquests exercicis és **obligatòria**.

La **data límit** d'entrega serà divendres 24 de maig de 2019, a les 13:00.