

UNITAT 6.

ARRAYS

EXERCICIS (D) HASHMAP

PROGRAMACIÓ
CFGs DAW

Autors:

Guillermo Garrido Portes - g.garridoportes@edu.gva.es

2023/2024

Llicència



[CC BY-NC-SA 3.0 ES](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/) Reconeixement – No Comercial – Compartir Igual (by-nc-sa)

No es permet un ús comercial de l'obra original ni de les possibles obres derivades, la distribució de les quals s'ha de fer amb una llicència igual a la que regula l'obra original. Aquesta és una obra derivada de l'obra original de Carlos Cacho i Raquel Torres.

NIVELL CAVALLER JEDI

1. Implementa un per gestionar les puntuacions dels jugadors. L'usuari ha d'afegir nous jugadors i les seues puntuacions, i també mostrar les puntuacions actuals.
2. Crea un programa per emmagatzemar paraules en anglès i les seues traduccions. L'usuari ha d'afegir noves paraules i obtindre les seues traduccions.

NIVELL MESTRE JEDI

3. Crea un programa en Java que permeta gestionar l'inventari d'una botiga. El programa hauria de ser capaç d'emmagatzemar el preu unitari i la quantitat disponible de diferents productes utilitzant un HashMap. L'usuari haurà de poder afegir nous productes, especificant el nom, preu unitari i la quantitat disponible. A més, el programa haurà de permetre mostrar l'inventari, mostrant per a cada producte la seua quantitat, preu unitari i el total acumulat de cada tipus de producte..
4. Escriu un programa en Java que facilite la gestió de les despeses en diferents categories. Utilitza un HashMap per emmagatzemar el preu unitari i la quantitat gastada per a cada categoria de despesa. L'usuari haurà de poder afegir noves despeses especificant la categoria, preu unitari i quantitat gastada. El programa també ha de permetre mostrar les despeses, indicant per a cada categoria la quantitat gastada, el preu unitari i el total acumulat de cada tipus de despesa.