

DELLE I MINISTER IO DE CITITÀ DE LE CONTRO INCIDIT **EXAMEN DE: FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION**

NOMBRE: CARREDA! Mayo - Septiembre 20

Harro Rosas

Hectronica y Automatización

PARCIAL LIPARCIAL CURSO (NRC):__3725_ FECHA 25/06/2021

INDICACIONES GENERALES

La evaluación es personal y no se permite intercambiar información con sus compañeros, sacar algún documento, acunte, material bibliográfico o equipo electrónico para consulta, si es llamado la atención por más de una vez, se procederá a retirar la evaluación. La parte práctica debe realizarla en la cara posterior de ésta hoja.

Dispone de 1130.

1. Resuelva las preguntas siguientes: (Teoría 2ptos)

Dadas las siguientes expresiones, indica cuál de las siguientes expresiones resultan verdadera. (0.50 pts)

1.1(4<5) TO FALSO

2 (2>2) 11 ((4 == 4) &&(L<01) - FALSO 11 (VERDADERO) && (FASO)

3. (2 > 2) | | (4 == 4) && (1 < 0) - FALO II VERDA DE RO 82 FALO

4.(2>2) 11 !((4=-4) &&(L<0)) - FALSO 11 no (VERDAGERO) && (FALSO)

5. (34 != 33) &&! false - NERDADERO && NO false

a. Las expresiones 3 y 4.

b. Las expresiones 2 v 4

c. Las expresiones 3 y 5.

¿Cuáles de las siguientes expresiones son correctas en Java? indique el tipo de la expresión y el valor

devuelto en su caso. Considere declaradas las siguientes variables:

incl = 10, j=20; Float f=0.5f; double d=1.0; charc="d"; Strings="abo"; Boolean b=true; final Character c2 ='h'; (1.5ptos)

a) (i+j) < d : Resp. (10+20) < 1,0 => 30 < 1,0 -> falso

b) (i+j) < c : Resp. (10+20) 2'd' => 30 4'd' - falso

c) (i+j) != 5.07 : Kesp. (10+20) ! = 5.01=5 30!=501 -0 Verdadero

d) (b == i) + (j != 5.0f) : Resp (++ve == +0) + (10 != 5,0 1) => verdade to

e) c 1= s : Resp 'tl' = "052" - FALSO

f) s += (s+s): Resp. "obc" += ("obc"+ "obc") - vardade 10

E) (b=1(c>c2)) 11 (f-d) = (r-j) : Resp. true = 1 ('d'2 'h')) 11((0.5f-1.0)== (10+20)) => verdodoro

h) f++: Resp. 0.5 f ++ - +also

1, (1%= 10) == 0 :Resp. (20% = 10) == 0 -0 Falso

i) c2 = c: Resp. th' = 1d1 - verdadera

2 Parts Fractice (4 Puntos)

Construir un programa que permita simular les movimientes aleateries que puede realizar un punte en un plano cartesiano, el mismo que debe actualizar su posición después de cada movimiento para lo cual debe considerar les siguientes aspectos:

- El punto se encuentra inicialmente en coordenadas (0,0)
- Los movimientos que puede realizar el punto son izquierda, derecha, arriba y abajo
- Después de cada movimiento el programa mostrará la nueva dirección y las nuevas coordenadas
- Finalmente se debe mostrar la distancia total recorrida por el punto en todos los movimientos.

En este programa el usuario ingresará el número de movimientos que desea realizar al punto así como la cantidad para cada movimiento, el programa aleatoriamente decidirá la dirección de cada movimiento.