

## Programación: prácticas evaluables primer trimestre (máximo 3 puntos en la nota final)

Se hará una defensa en cuanto se entreguen las prácticas. Fecha máxima para realizar la defensa 18-Nov. Programar en Eclipse

### Bloque Secuenciales y Condicionales

0,4 puntos

1. Dado una fecha de nacimiento, mostrar el horóscopo, tener en cuenta que hay meses con más días que otros.
2. Una frutería ofrece un descuento en los tomates, del 20% por la compra de más de 3 kilos o 15 unidades (1 kilo son aproximadamente 5 tomates) y 10% en caso contrario. Además por la compra de más de 3 kilos se regalan 2 tomates por cada kilo de más. Pon un precio a los tomates y calcula el total de la compra, el descuento, lo que pagas finalmente y el número de tomates que se regalan en cada compra.
3. Calculadora con dos números. Se muestra un menú 1 Raíz cuadrada de un nº, 2 Dividir dos números, 3 Potencia de dos números. Según la opción introducida se piden los datos al usuario y se muestra el resultado.
4. Comparar 3 palabras introducidas por pantalla, y mostrarlos ordenadas de mayor a menor. Primero mirar el numero de caracteres, y si son iguales alfabéticamente.
5. Hay 2 bombillas apagadas(b1 y b2). Introducir por teclado 2 números. Si sumando los dígitos de los 2 números el numero de dígitos es mayor a 3, se enciende b1, sino se enciende b2. b1 y b2 tienen que ser variables booleanas, mostrar en el programa el estado final de las bombillas. Por ejemplo, si los números son 76 y 123, son 5 dígitos y por eso se encendería b1
6. Pedir por teclado un número de tres cifras y decir si es igual o no al revés del número. Por ejemplo 232 es igual.
7. Pedir un número de 0 a 99 y mostrarlo escrito. Por ejemplo, para 56 mostrar: cincuenta y seis

### Bloque Bucles

0,6 puntos

8. Se introduce una contraseña en el código. Por teclado se pide que se introduzca otra contraseña. Hasta que se introduzca la misma seguirá preguntándola
9. Se genera un nº secreto aleatorio (entre 1 y 100). El usuario introduce un nº por teclado. Hay 10 intentos para adivinar el nº secreto, indicar si el nº introducido es mayor o menor
10. Pedir números hasta que se teclee un 0, mostrar la suma de todos los números introducidos
11. Escribir todos los números del 100 al 0 de 2 en 2. Adicionalmente mostrar un contador total de los que terminan en 7
12. Realizar un programa que nos pida un número n, y nos diga cuantos números hay entre 1 y n que son primos
13. Dibuja un cuadrado de n elementos de lado utilizando \*. Los n elementos los introduce el usuario por pantalla

### Defensa individual

2 puntos