

# 1. Introducción a la programación

La fase de envío consta:

TIEMPO: 60 MINUTOS

## 1. Supuesto práctico 1.1 (2,5 puntos)

Crea un programa que pida al usuario los siguientes datos:

- Nombre completo
- DNI, NIF o NIE
- Email
- Dirección
- Código Postal
- Provincia

Una vez recogida esta información, se debe presentar la información para que se muestre por consola lo más parecido posible al formato del siguiente ejemplo:

```
La persona es John Doe (12345678A)
Email de contacto: johndoe@gmail.com
Dirección: Calle falsa, 123. 30001, Murcia
```

El nombre de la clase debe ser Supuesto1\_1. Además, debes indicar el nombre del archivo, una breve descripción y tu nombre completo y la fecha en un comentario al inicio del código fuente. Puedes utilizar el siguiente código para empezar:

```
/**
 * Nombre del archivo
 * Breve descripción del programa
 * Tu nombre completo y fecha
 */

import java.util.Scanner;

public class Supuesto1_1 {
    public static void main(String args[]) {
        Scanner teclado = new Scanner(System.in);

    }
}
```

## 2. Supuesto práctico 1.2 (4 puntos)

Crea un programa que pida al usuario el precio de un producto por unidad y la cantidad de unidades de dicho producto. A continuación, debe mostrar por consola

los siguientes elementos mediante un mensaje que indique con claridad cada uno de ellos:

- Precio por unidad
- Cantidad
- Precio total
- Precio con IVA

La recogida de datos debe hacerse empleando las variables con el tipo más adecuado. El usuario solo debe introducir valores positivos, por lo que si introduce valores negativos o cero, deberá indicar al usuario el motivo de por qué no está permitido, sin continuar con los cálculos.

La presentación de la información debe ser de forma clara y limpia para el usuario, siempre que los valores sean válidos. Se recomienda poner saltos de línea entre secciones de la presentación por consola.

El nombre de la clase debe ser `Supuesto1_2`. Además, debes indicar el nombre del archivo, una breve descripción y tu nombre completo y la fecha en un comentario al inicio del código fuente.

### 3. Supuesto práctico 1.3 (3.5 puntos)

Crea un programa que pida al usuario un número entero y compruebe si está dentro algún rango en concreto para realizar una acción en función de dicho rango y mostrar el resultado de cada operación. Los rangos y las acciones son las siguientes:

- Entre 1 y 4: El número introducido será la base y el exponente será 3.
- Entre 5 y 10: Suma al número introducido el valor de 0.30.
- Después de 10 y menor 20: El número debe dividirse entre 2.  
(Ten en cuenta para este último apartado la correcta conversión).

La recogida de datos debe hacerse empleando las variables con el tipo más adecuado.

La presentación de la información debe ser de forma clara y limpia para el usuario. Se recomienda poner saltos de línea entre secciones de la presentación por consola.

El nombre de la clase debe ser `Supuesto1_3`. Además, debes indicar el nombre del archivo, una breve descripción y tu nombre completo y la fecha en un comentario al inicio del código fuente.

## Entrega

Los tres supuestos prácticos deben tener un comentario al inicio del código con el nombre del alumno/a y la fecha. Se tendrá en cuenta la limpieza y la eficiencia del código al calificar cada supuesto práctico.

La entrega debe realizarse mediante un comprimido en .zip que contenga los tres supuestos con extensión .java. Cualquier otro formato de entrega del código fuente no será válido.