

# 36019475. CSIFC03. MP0485. Programación

**XUNTA DE GALICIA**CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN  
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

[Páxina principal](#) ► [Os meus cursos](#) ► [Formación Profesional a Distancia](#) ► [Curso 2016-2017](#) ►  
[36019475 IES de Rodeira](#) ► [CSIFC03 Desenvolvemento de aplicacións web](#) ►  
[125\\_36019475\\_ZSIFC03\\_MP0485\\_A](#) ► [Unidade didáctica 4](#) ► [Tarefa a Entregar](#)

## Tarefa a Entregar

Escribir unha clase MyMath cos métodos seguintes:

- 1.- int max(int a, int b); ---> Devolve o maior dos dous números (a e b)
- 2.- int factorial(int n); ---> Devolve o factorial de n
- 3.- void tabla(int n); --> visualiza a táboa de multiplicar do número n
- 4.- void tabla(); ---> visualiza a táboa de multiplicar dos números do 1 ao 9
- 5.- float numero\_e(int precision); ---> Devolve o número e cunha precisión 'precisión'. A precisión indicará o número de termos que se teñen que utilizar para o cálculo utilizando a sucesión de Mac Laurin:  $e=1+1/1!+1/2!+1/3!+1/4!....$
- 6.- boolean ePrimo(int n); ---> Devolve true si n é primo, false en outro caso
- 7.- boolean eCapicua(int n); ---> Devolve true si n é un número capicúa, false en outro caso
- 8.- String toRoman(int n); ---> Devolve o número n representado en numeración romana (supoñendo que n é menor de 4000)

- 9.- Escribir un programa que comprobe o funcionamento dos métodos anteriores da clase MyMath

Criterios de Puntuación:

- 1.- 0.5 puntos
- 2.- 1.5 puntos
- 3.- 0.5 puntos
- 4.- 1 punto
- 5.- 1.5 puntos
- 6.- 1 puntos
- 7.- 1.5 puntos
- 8.- 2 puntos
- 9.- 0.5 puntos

Os ficheiros da tarefa deben entregarse nun arquivo comprimido co nome apellido1\_apellido2\_nombre

## Estado da entrega

Estado da entrega	Sen intentos
Estado das cualificacións	Sen cualificar
Data límite	Martes, 8 de Novembro do 2016, 00:00
Tempo restante	A tarefa venceu fai: 230 días 17 horas

[Engadir entrega](#)

Facerlle cambios á súa entrega

Páxina principal

• A miña área persoal

Páxinas do sitio

O meu perfil

Curso actual

125\_36019475\_ZSIFC03\_MP0485\_A

Participantes

Distincións


Xeral


Unidade didáctica 1


Unidade didáctica 2

Unidade didáctica 3


Unidade didáctica 4


 Orientaciones para el alumnado. PROG04.


 Solución a la tarea para PROG04.


 PROG04 Guiada.- Uso de estructuras de control.


 Actividades presenciales de la UD4 en la tutoría c...

 Supuesto 1


 Foro para PROG04.


 Mapa conceptual para PROG04.


 PROG04 Completa.- Uso de estructuras de control.

 Recursos complementarios UD04.

 Tarea para PROG04.

 **Tarefa a Entregar**

 Tarefas Resoltas

 Examen de la UD04.

Unidade didáctica 5

Unidade didáctica 6

Unidade didáctica 7

Unidade didáctica 8

Unidade didáctica 9

Unidade didáctica 10

Unidade didáctica 11

Os meus cursos

## ADMINISTRACIÓN

Administración do curso

Configuración do meu perfil

[Inicio](#)

[Preguntas Frecuentes](#)

[Accesibilidade](#)

[Aviso](#)

[Privacidade](#)

[Contacto](#)



