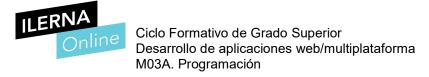
CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web / Multiplataforma MODELO 2



M03A. PROGRAMACIÓN



EVALUACIÓN. UF1.

1. – (1p) Que muestra por pantalla el siguiente código? No hace falta explicarlo, solo escribir lo que saldría por pantalla.

```
int z = 10;

for(int i= 20; i > 0;i--)

{

    if ( i == 0)

        {

        z=100;

        }

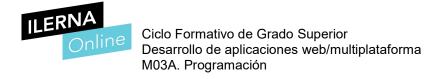
}

Console.WriteLine("{0}",z);
```

2. – (1p) Dado el siguiente programa, si queremos que se muestre por pantalla la palabra "Aceptada", que valor deberíamos ingresar por teclado? Hay muchas soluciones, solo poned lo que pondríais por teclado para que diese el resultado, o sea, uno de los posibles.

```
int x=0,y=1,z=2;
x=int.Parse(Console.ReadLine());
if((x>0) && ((x-y)%2==0))
{
    Console.WriteLine("Denegada");
} else
{
    Console.WriteLine("Aceptada");
}
```

- **3.** (1p) Dado el siguiente array de enteros: int[] números= new int[100]; Marcad la opción correcta:
 - a) Hay 100 números, entre las posiciones 0 y 100 incluidas.
 - b) Hay 100 números, entre las posiciones 0 y 99 incluidas.
 - c) Hay 99 números, entre las posiciones 0 y 100 incluidas.
 - d) Hay 99 números, entre las posiciones 0 y 99 incluidas.
- **4.** (2p) Algoritmo que pida dos números 'nota' y edad y un carácter 'carnet' y muestre el mensaje 'ACEPTADA' si la nota es mayor o igual a cinco, la edad mayor o igual a dieciocho y el carnet es 'S'. En caso de que se cumpla lo mismo, pero el carnet sea 'N' debe imprimir 'POSIBLE'..
- **5.** (5p) Programa que calcula el factorial de un número n entrado por el usuario. El factorial de n se define como n! = n * (n-1) * (n-2) * ... * 1. El programa debe validar que el número entrado sea positivo y menor que 13, sino se le pedirà otro numero al usuario.



EVALUACIÓN. UF2.

Nota: En los ejercicios 1 y 2 se os pide que llaméis o declaréis una función. Son procesos complementarios, es decir, el ejercicio1 os sirve de ejemplo para lo que pido en el ejercicio 2, y el ejercicio 2 os sirve de ejemplo para el ejercicio1.

1. – (1p) Dada la siguiente función, llama a la función de manera correcta desde el MAIN, teniendo en cuenta las variables que hay en el main.

FUNCION: Static int restar(int x, int y);	MAIN: Int entero1=10,entero2=5; //Ilama a la función:

2. – (1p) Dado el siguiente código en el main, declara como debería ser la función "ejercicio2" (no hace falta implementar la función, o sea, no hace falta escribir el código de la función, solo "declararla")

MAIN:	FUNCION:
Int x=10,y=11,z=20,k; string palabra="Hola"; ejercicio2(palabra,x,y,out k);	//declara la función

- 3. Realizad un único programa con lo que se pide:
 - (3p con la parte del MAIN, explicada mas abajo) Escribid una función que sea void, reciba un entero por referencia e incremente su valor en 10 unidades. La función debe llamarse FuncionA
 - (5p con la parte del MAIN, explicada mas abajo) Escribid una función que sea int, recibe un array de 10 enteros, y otra variable entera (le llamaremos X). Esta función debe recorrer el array, y en cada vuelta del bucle, llamar a la función A, pasándole X, y almacenar el valor en la posición correpondiente del array. Esta función devuelve la SUMA de todos los números metidos en el array. La función debe llamarse FuncionB
 - Escribid el MAIN, que declare dos enteros(n1 y n2), y un array de 10 enteros.
 - Le damos valor 5 a n1. Llamamos a funciona pasándole n1, y imprimimos por pantalla lo que vale n1.
 - Llamamos a la funcionB, guardando el resultado en n2, y pasándole el array y n1.
 - Mostramos el contenido del array por pantalla



Ciclo Formativo de Grado Superior Desarrollo de aplicaciones web/multiplataforma M03A. Programación

EVALUACIÓN. UF3.

- **1.(5p)** Realizad un programa que siga los siguientes pasos.
 - a) Abrid y recorred el fichero de texto llamado "ejercicio1.txt", y que se encuentra en el proyecto.
 - b) Mostrad por pantalla cuantas líneas hay en total, cuantas tienen una longitud inferior a 50 caracteres, y cuantas contienen almenos una letra A mayúsucla.
- **2.(5p)** Realizad un programa que siga los siguientes pasos.
 - a) Cree el fichero resultado.txt
 - b) Ir pidiendo números de dos en dos por teclado y para cada pareja de números, escriba en el fichero los dos números ordenados de menor a mayor, hasta que los dos números sean 0, pero no debe aparecer los dos ceros en el fichero (o sea, cuando introducen los dos ceros, finaliza el programa).

Ejemplo de programa 2		
Introduzca dos números		
3		
4		
Introduzca dos números		
6		
2		
Introduzca dos números		
8		
7		
Introduzca dos números		
0		
0		
Ejemplo de fichero resultado.txt		
3 4		
2 6		
7.8		