



DECSAI

Departamento de Ciencias de la Computación e I.A.

Universidad de Granada



METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN I

PRÁCTICA 1

(Noviembre 2005)

Problema: sueldo1

1. Normas generales

Importante! No se corregirá ninguna práctica que no cumpla escrupulosamente las normas que aparecen a continuación

1. La práctica consiste en la realización de un problema que se describe más adelante. La resolución de cada problema se realizará independientemente y será implementada en ISO C++. Para la resolución se podrán utilizar los conocimientos adquiridos en los temas 1 y 2.
2. Se creará un fichero fuente con la solución del problema nombrándolo problema.cpp. Se debe descargar la plantilla desde <http://decsai.ugr.es/mp1/problema.cpp> y modificarla adecuadamente.
3. En <http://decsai.ugr.es/mp1/mmsueldo.txt> puede encontrar un ejemplo de validación. Descargue el fichero y, para ejecutar el programa use, desde una consola de sistema, problema < mmsueldo.txt
4. No olvide modificar los datos en la cabecera del programa. En concreto, su nombre, el nombre del ordenador en que se sienta y el nombre del problema que aparece en la cabecera de esta página.
5. La entrega de práctica se hará, exclusivamente, de forma electrónica y a través del sistema de gestión automática de prácticas (GAP) accesible a partir de la página web de la asignatura (<http://decsai.ugr.es/mp1>).
6. Se informa a los alumnos que el programa GAP contiene un módulo de control de copias que será empleado durante la evaluación de las prácticas y que, en caso de advertirse plagio, se actuará tanto contra quien haya copiado como contra quien no haya velado por la privacidad de sus soluciones.
7. En la evaluación de las prácticas se tendrá en cuenta, además de la corrección de la solución propuesta, el estilo de programación y la claridad del código.
8. En la página web de la asignatura se pueden encontrar ejemplos de validación así como ejemplos de salida de los programas.
9. **Tiempo de examen: 1HORA**



DECSAI

Departamento de Ciencias de la Computación e I.A.

Universidad de Granada



2. Especificación de la práctica

Una empresa desea llevar un control sobre el sueldo de sus trabajadores. Para ello cuenta con la siguiente información código, edad y sueldo del trabajador. Diseñar un programa que lea desde el teclado una serie de tuplas compuestas por <código del trabajador, edad, sueldo> y diga cuál es el trabajador más joven y que recibe mayor sueldo y el sueldo y edad media de la serie de trabajadores. La serie de datos termina cuando el código del trabajador introducido vale -1. Por ejemplo, con la serie de datos

```
100 30 1000
250 45 2000
400 50 2500
325 29 1000
350 29 4000
-1
```

Se puede ver que el trabajador más joven es el trabajador 350 de 29 años y que gana 4000 euros.

El formato y la salida deberá ser **exactamente**:

```
CODIGO: 350
EDAD: 29
SUELDO: 4000
EDAD MEDIA: 67.4
SUELDO MEDIO: 2100
```