

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN EXAMEN PRÁCTICO 1

(Noviembre 2015)

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

-
- Para iniciar sesión en las aulas de prácticas, tendrá que introducir su identificador de usuario y contraseña como siempre. En la casilla correspondiente a **Código: examenfp**. Con este código sólo tendrá acceso Internet a la página de la asignatura. No tendrá disponible su unidad en red U: ni los puertos USB.
 - Se creará un fichero fuente con la solución del problema, nombrándolo **examen.cpp**.
 - Debe contener en la cabecera, `//NOMBRE: nombre,apellidos, DNI`
`//PROBLEMA: basketball`
 - En la evaluación de las prácticas se tendrá en cuenta, además de la corrección de la solución propuesta, el estilo de programación, el uso correcto de espacios y tabuladores, así como la claridad del código fuente, depuración de entrada y utilización de funciones.
 - La entrega de la práctica se hará durante el tiempo de duración del examen, y se hará en entrega de prácticas accesible a partir de la página de la asignatura `decsai.ugr.es` (a través de Entrega prácticas). Bien directamente `150.214.191.180` en caso de problemas .
 - La práctica se puede entregar tantas veces como se quiera durante el examen. El sistema se queda con la última entrega. De hecho, **se recomienda que se entregue varias veces a lo largo del examen**, ya que si el ordenador se quedara colgado, habría que reiniciarlo y se perdería toda la información.
 - Tiempo de examen: **1.30 HORA**
-

En un partido de baloncesto se decide llevar una estadística de las anotaciones de ambos equipos. Para ello se registra cada anotación con tres datos: el equipo que ha hecho la anotación (A o B), los puntos (1, 2 o 3) y el minuto (de 0 a 39, sin considerar segundos). Diseñar un programa que lea desde el teclado una serie de registros compuestos por equipo, puntos, minuto (la serie de datos termina cuando el equipo introducido sea 'S') y devuelva la siguiente información:

- Equipo ganador final del partido
- Marcador final (total de puntos anotados por cada equipo)
- Número de triples totales anotados

Dado el siguiente registro de acta:

A	2	0
B	3	2
A	2	4
B	2	4
B	2	7
A	2	9
A	2	10
B	3	11
A	2	12
A	1	15
B	1	16
A	3	21
B	3	22
A	2	23
B	1	25
B	2	29
A	2	29
A	3	32
B	3	33
A	2	37
B	2	39
S		

la salida sería:

Ganador del partido: Equipo A

Marcador final: 23-22

Numero total de triples : 6