# Reglas

Asunto: [oop2015]-Taller1

Fecha Máxima de entrega: 16/Septiembre 11:59 PM

Taller en grupos de 3.

Tipo de Entrega: Archivo al correo y códigos/actividad subida en GitHub

# Taller

1. Lecturas:

Leer las siguientes guías de git, github.

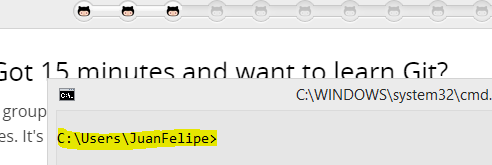
* 1. [resumen](https://docs.google.com/document/d/1MZ0pSCePGLihUB6O11W2B9kKzdrCRlzycXOJbiQ0RQ0/view#heading=h.gg42ja5hl31r)
  2. [Guía Git](http://rogerdudler.github.io/git-guide/index.es.html)
  3. [hello-world Github](https://guides.github.com/activities/hello-world/)

1. Probando Git ( 5 puntos )

Realice los ejercicios propuestos en [try Git](https://try.github.io/levels/1/challenges/1) guía interactiva.

* 1. Agregue por cada integrante una imagen donde se muestre el nombre/pc y el desarrollo completo de la guía.

Ejemplo:



1. Registro

Regístrese y configurar en la máquina de cada uno los integrantes para usar [GitHub](https://github.com/) junto con las herramientas que considere necesarias para su uso. ([Aprendiendo a usar GitHub](http://conociendogithub.readthedocs.org/en/latest/data/dinamica-de-uso/)).

* 1. ( 5 puntos ) Agregue el usuario y correo con el cual crearon la cuenta en GitHub
  2. ( 5 puntos ) Crear un repositorio con el Nombre “Programación Orientada a Objetos 2015-2”.
     1. Agregar a cada integrante del grupo.
     2. Agregar al usuario “JFCowboy”
     3. Realizar commit de un archivo de texto llamado “integrantes”.
     4. Cada integrante debe modificar el archivo anterior, agregando su nombre y correo UNAL.
     5. Crear carpeta con nombre “Taller 1“(en esta se agregara el pdf que se envía al correo y otras actividades del taller)
  3. (5 Puntos) Cada integrante debe Subir el ejercicio de ahorcado

1. Ejercicios en Java: (30 puntos) ¡No olviden las convenciones de código de Java!
   1. Integers:

Escriba un programa que lea 2 números enteros, determine e imprima si son pares, impares, cuál es el mayor y si el primero es múltiplo del segundo.

* 1. Spaces:

Escriba un programa que lea un número enteros, separe el número en sus dígitos, e imprima cada dígito separado uno de otro por 3 espacios. [Ayuda: use el operador módulo; la función potencia en java es Math.pow(double a, double b) y retorna ] Por ejemplo si el usuario ingresa 42339 el programa debe imprimir:

4 2 3 3 9

* 1. Average:

Escriba un programa que pregunte por números enteros (9999 para salir), calcule e imprima el promedio de los números ingresados.

Un ejemplo de entrada es las secuencias [999 1 15 5 9999] indicando el promedio de todos los valores que preceden a 9999 debe ser calculado, este debe imprimir:

[The average is: 255]

* 1. ATM:

Los clientes de un banco quieres realizar retiros de un cajero, Los clientes escriben el monto que quieren retirar, Luego el cajero les devuelve la cantidad solicitada con el menor número de monedas y billetes.

Su tarea es simular el proceso que realiza el banco, dado un monto múltiplo de 50 pesos, usted debe imprimir la cantidad de billetes y monedas que daría de cada denominación. Para esta tarea se usaran los siguientes tipos de billetes y monedas:

Billetes: 1000, 2000, 5000, 10000, 20000, 50000

Monedas: 50, 100, 200, 500

* 1. Prime Numbers

Un número primo es un numero natural que solo tiene 2 divisores, 1 y sí mismo. Dado un número entero (máximo ) imprima una lista ordenada de los números primos menores o iguales al número ingresado.

* 1. Tic-Tac-Toe [Opcional 6 puntos]

Realizar un programa que nos permita jugar el clásico juego de Tic-Tac-Toe,

Los jugadores toman turnos para marcar ‘O’ o ‘X’ en una de las celdas disponibles de un tablero de 3x3.

Un jugador ingrese la coordenada x,y. y esta celda debe ser marcada con la ficha correspondiente del jugador. Cuando el juego se termina se debe imprimir un mensaje anunciando el ganador si lo hay, en caso contrario… ¡ambos pierden!, El juego debe tener 2 versiones jugar contra otro jugador humano o jugar contra la “computadora”.