ACTIVIDADES DE LA UNIDAD DE TRABAJO 5 - PRO

Autor: Derimán Tejera Fumero. 1ºDAW

Fecha: 13/12/2022

Índice

Actividades de comprobación	2
Actividades de aplicación	

Actividades de comprobación

- 5.1. Una tabla puede almacenar datos de distintos tipos, como por ejemplo enteros, booleanos, reales, etcétera:
- a) Cierto, las tablas siempre pueden almacenar datos de distintos tipos.
- b) Falso, las tablas solo pueden almacenar datos de un único tipo.
- c) Puede almacenar datos de distintos tipos siempre que estos sean numéricos.
- d) Puede almacenar datos de distintos tipos siempre que la longitud de los datos sea idéntica.
- 5.2. En Java, la numeración de los índices que determina la identificación de cada elemento de una tabla comienza en:
- a) Cero.
- b) Uno.
- c) Depende del tipo de dato de la tabla.
- d) Es configurable por el usuario.
- 5.3 Si en una tabla de 10 elementos utilizamos el elemento con índice 11 (que se encuentra fuera de rango):
- a) Al salir del rango de la longitud, Java redimensiona la tabla de forma automática.
- b) No es posible y produce un error.
- c) Las tablas tienen un comportamiento circular y utilizar el índice 11 es idéntico a utilizar el índice 1.
- d) Ninguna de las anteriores respuestas es cierta.
- 5.4. ¿Qué método de la clase Arrays permite realizar una búsqueda dicotómica en una tabla?
- a) Arrays.search().
- b) Arrays.find().
- C) Arrays.binarySearch().
- d) Cualquiera de los métodos anteriores realiza una búsqueda.
- 5.5. Con respecto a las tablas, el operador new:
- a) Destruye, crea y redimensiona tablas.
- b) Destruye y crea tablas.

c) Crea tablas.
d) Destruye las tablas.
5.6. La forma de invocar al recolector de basura es:
a) Mediante System.garbageCollectorO .
b) Mediante el operador new.
c) Mediante Arrays.garbageCollector {).
d) Ninguna de las anteriores respuestas es correcta.
5.7. La forma de conocer la longitud de una tabla t es mediante:
a) t.size.
b) t.elements.
c) t.length.
d) Arrays.size(t).
5.8 La comparación del contenido (los elementos) de dos tablas se realiza utilizando:
a) Arrays.compare().
b) El operador ==.
c) Arrays.equals().
d) Arrays.same ().
5.9. ¿Qué condición tiene que cumplir una tabla para que podamos realizar búsquedas dicotómicas en ella?
a) Que esté ordenada.
b) Que esté ordenada y sea una tabla de enteros.
c) Que no esté ordenada.
d) No importa si la tabla esta ordenada, lo realmente importante es que sea de algún tipo numérico.
5.10. ¿Cuál es la principal diferencia entre Arrays.copyOf () y System.arraycopy()?

a) No existe diferencia alguna, ambos métodos son idénticos.

b) Arrays.copyOf () copia mientras System.arraycopy () copia y compara.

c) Arrays.copyOf () copia entre tablas existentes mientras System.arraycopy() crea una nueva tabla y copia en ella.

d) Arrays.copyOf () crea una nueva tabla y copia en ella mientras System.arraycopy () solo copia entre tablas ya creadas.

Actividades de aplicación

5.11 Realiza la función: int [] buscarTodos {int t [], int clave), que crea y devuelve una tabla con todos tos índices de los elementos donde se encuentra la clave de búsqueda. En el caso de que clave no se encuentre en la tabla t, la función devolverá una tabla vacía.

```
| Security | Security
```

```
| Parameter | Para
```

5.12. Escribe la función void desordenar (int t[]), que cambia de forma aleatoria los elementos contenidos en la tabla t. Si la tabla estuviera ordenada, dejaría de estarlo.

```
### Section of the Control of Con
```

5.13. Modifica la Actividad de aplicación 5.12 para que la función no modifique la tabla que se pasa como parámetro y, en su lugar, cree y devuelva una copia de la tabla donde se han desordenado los valores de tos elementos.

```
And the second of the second o
```

```
Output - Actividad 5.13 (run) ×

run:
Array con contenido ordenado:
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]

Array original (t):
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]
Array nuevo (u) desordenado:
[3, 10, 7, 9, 4, 8, 2, 6, 5, 1]
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

5.14 El ayuntamiento de tu localidad te ha encargado una aplicación que ayude a realizar encuestas estadísticas para conocer el nivel adquisitivo de los habitantes del mtxiicipto. Para ello, tendrás que preguntar el sueldo a cada persona encuestada. A priori. no conoces el número de encuestados. Para finalizar la entrada de datos, introduce un sueldo con valor -1.

Una vez terminada la entrada de datos, muestra la siguiente información:

- Todos los sueldos introducidos ordenados de forma decreciente.
- El sueldo máximo y mínimo.
- La media de los sueldos.

```
And the control of th
```

```
Debugl Actividad 514 (um) X

| Tuni: | Eath programa realiza una encuesta estadústica para conocer el nivel adquisitivo de los habitantes de una comunidad. | Introduce valor del sueldo del ciudadano [3]: | 1950 | Introduce valor del sueldo del ciudadano [3]: | 1200 | Introduce valor del sueldo del ciudadano [4]: | 1200 | Introduce valor del sueldo del ciudadano [4]: | 1500 | Introduce valor del sueldo del ciudadano [6]: | 1200 | Introduce valor del sueldo del ciudadano [6]: | 1200 | Introduce valor del sueldo del ciudadano [6]: | 1200 | Introduce valor del sueldo del ciudadano [7]: | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 |
```

5.15 Debes desarrollar una aplicación que ayude a gestionar las notas de un centro educativo. Los alumnos se organizan en grupos compuestos por 5 personas. Leer las notas (números enteros) del primer, segundo y tercer trimestre de un grupo. Debes mostrar al final la nota media del grupo en cada trimestre y la media del alumno que se encuentra en una posición dada (que el usuario introduce por teclado).

5.18 Escribe un programa que solicite los elementos de una matriz de tamaño 4x4. La aplicación debe decidir si la matriz introducida corresponde a una matriz mágica, que es aquella donde la suma de los elementos de cualquier fila o de cualquier columna valen lo mismo.

```
Done X

Administration x

Administration x

Administration x

Administration x

Administration x

Administration x

Ester programa verifice as una matrix que introduce por teclado el usuario es mOpica o mo.

Introduce los datos para la matrix...

Posicich x

Filar[ii] = Columna[2];

Posicich x

Filar[ii] = Columna[2];

Posicich x

Pilar[ii] =
```