

M03 PROGRAMACIÓ BÀSICA

UF1 PROGRAMACIÓ ESTRUCTURADA

EXAMEN FINAL ORDINÀRIA – PART PRÀCTICA PC

CFGs:

Nom Alumne:

### Exercici 4 (3.5 punts)

Desarrolla el **flowchart** y el **programa en Java** necesario para poder comprar criptomonedas.

El usuario/a del programa debe poder elegir dentro de un menú entre siguientes opciones:

(1) comprar Bitcoins, (2) comprar Ethereum o (3) salir de la aplicación. Si se selecciona cualquier otro número que no sea 1, 2, 3; deberemos mostrar un mensaje de error y volver a mostrar el menú con las opciones.

Para cualquiera de los dos primeros casos, en algún momento deberemos preguntar al usuario qué importe de euros quiere invertir.

Una vez realizado el cálculo del cambio, debemos mostrarle al usuario el importe de euros invertido y el importe de la moneda comprada. El programa seguirá en ejecución hasta que no se seleccione salir.

**Extra:** Como control (a petición de sus padres) controla que los usuarios no hagan compras demasiado grandes. Aplica estructuras de control de dominio de valores para que el valor leído por teclado sobre el importe inicial a cambiar esté comprendido entre 1€ y 1000€.

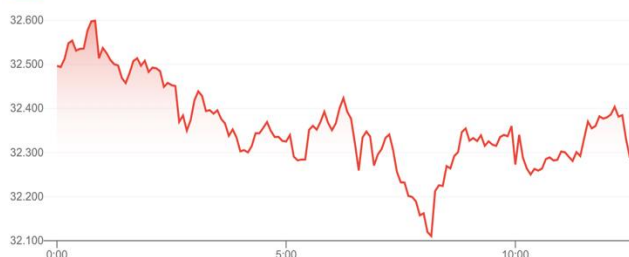
### PREU BITCOIN (BTC)

**32.296,53** EUR

-199,99 (0,62 %) ↓ avui

31 d'oct., 13:02 UTC · Exempció de responsabilitat

1 D 5 D 1 M 6 M Eng. 1 A 5 A Màx.



1 BTC 32296,53 EUR

### PREU ETHEREUM (ETH)



### Puntuación:

- + (0.5) Acciones de lectura y escritura correctas y optimización del código.
- + (1.5) Menú principal gestionando todos los posibles valores.
- + (1.0) Cálculo del cambio de moneda.
- + (0.5) El programa se queda en ejecución hasta escoger salir.
- + (0.5 extra) Control de dominio de valores.

### Exercici 5 (2.5 punts)

Desarrolla el programa en Java necesario para poder hacer una Plataforma de incidencias técnicas. (TICKETING)



Dado el gran número de incidencias técnicas que tenemos el Departamento de Informática, necesitamos implementar un programa en .java que nos ayude a registrarlas. El programa debe poder realizar las siguientes funcionalidades:

```
Benvinguts al programa de registre de incidències
Si us plau, escull una de les següents opcions.
1. Registrar incidència
2. Consultar última incidència registrada
3. Consultar número de incidències que s'ha registrat
4. Sortir del programa
Opció escollida:
```

- OPCIÓN 1: Dar de alta nueva incidencia. El programa nos pedirá:
  - Introducir en qué aula se: ( Ejemplo: 408, 409, 410...)
  - Persona quien informa de la incidencia.
  - Departamento: (Ejemplo: Informática, Marketing, Comercio internacional, Integración Social,
- OPCIÓN 2: Consultar última incidencia introducida. Saca por pantalla:
  - Aula:
  - Persona que ha informado
  - Departamento:
- OPCIÓN 3. Número de incidencias introducidas.
- OPCIÓN 4: Salir del programa.

Puntuación:

- + (1) Se ha implementado correctamente el menú y los controles de errores.
- + (1) Estructura iterativa implementada correctamente.
- + (0.5) Estructura condicional.