

### Caso 1: 25 puntos

Pide un número de cursos.

En cada curso hay 4 alumnos.

Pide las notas de cada alumno.

Calcula la media.

Muestra el curso con mejor media.

PRUEBAS:

### Caso 2: 25 punto

Pregunta al usuario por dos arrays de caracteres y mézclalos.

Por ejemplo: "ABCD" y "1234"

EL resultado será "A1B2C3D4"

Se valora que el usuario seleccione el tamaño de los arrays.

PRUEBAS:

### Caso 3: 25 punto

Genera 20 números enteros al azar entre 1 y 100. Ordénalos sin usar Arrays.sort.

Ojo con buscar la solución en internet. Se pueden identificar con facilidad.

PRUEBAS:

### Caso 4: 25 puntos

Genera un boleto de bingo al azar siguiendo este patrón:

1	11	20	32	44	50	61	73	81	93
4	13	21	38	47	53	66	74	87	94
9	18	22	39	49	55	68	76	88	98

Se debe mostrar por consola en un formato que permita su lectura de manera razonable.

Se debe almacenar en un array bidimensional.

Pide un número al usuario y devuelve si se encuentra en su cartón.

PRUEBAS:

### Se valora/penaliza:

- Se penalizará si faltan casos de prueba.
- Uso de las variables adecuadas. Justifícalas.

- Uso de las estructuras adecuadas.
- Uso de comentarios útiles.
- Solidez y optimización de la solución.
- Pruebas realizadas. Se deben adjuntar pantallazos de las pruebas de cada caso en este mismo documento, después de cada caso. Si el programa no funciona se debe indicar dónde y la razón.
- El código mal tabulado, el uso de sentencias de interrupción o el uso de materia no vista en clase aún **suponen una nota de cero en el caso práctico.**
- Se entregan los .java y este documento en pdf comprimidos en un archivo zip con “tu nombre – Hoja 4.zip”. El zip debe contener Hoja 4 2021.pdf, caso1.java, caso2. Java, caso3.java, caso4.java y caso5.java. **No se corregirán entregas en otro formato.**