

C9 - Ejercicios UD2

Ejercicio 1

Para hacer una aplicación de ordenación de números, lo primero que tenemos que saber hacer es comparar dos números. Realiza una sencilla aplicación que pidiendo dos números mediante InputBox, muestre mediante MsgBox cual de los dos números es mayor, en caso de que sean iguales, también se informará de ello. Si el usuario introduce datos que no son números, se le advertirá mediante un MsgBox de que no está haciendo un buen uso de la aplicación. Aprovecha la estructura de control de errores Try..Catch..Finally.

Ejercicio 2

Debemos realizar una sencilla aplicación para llevar las ventas de un pequeño comercio. De momento solo controlaremos las ventas de plátanos, manzanas y peras. La aplicación a parte de dar el precio y cambio de una compra, debe controlar el stock de lo que se vaya vendiendo y el dinero que va quedando en caja.

Cada vez que se quiera realizar una compra habrá que pulsar el botón nueva compra, que borrará las cajas de texto Kg/compra y pagado. Además se incrementará el dinero de la caja. La aplicación puede ser parecida a la de la figura.

	Stock	€/Kg	kg/compra
Plátanos	40	7.10	5
Manzanas	50	4.90	4.3
Peras	60	6.20	2

Precio compra:	68.97
Pagado:	100
Cambio:	31.03
Dinero caja:	5.000 €

Nueva compra
Salir

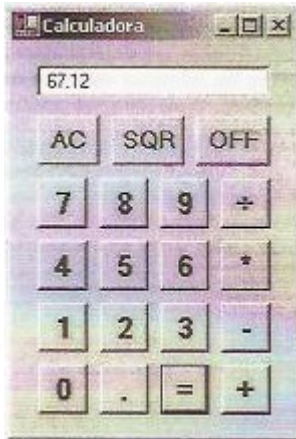
Ejercicio 3

Los números primos son aquellos que no son divisibles por ningún otro número excepto ellos mismos y la unidad. Realizaremos una aplicación que genere los números primos entre dos números que introducirá el usuario. Por ejemplo, si el usuario introduce 5 y 10, deberíamos generar 5 y 7.

Para mostrar los números que se van generando utilizaremos un ListBox. Debe haber un botón "Reiniciar" y otro "Salir".

Ejercicio 4

Crea una calculadora que permita las operaciones de suma, resta, multiplicación, división y raíz cuadrada. La calculadora debe funcionar igual que una calculadora común. La interfaz podría ser como la de la figura.



Ejercicio 5

Realizaremos una aplicación de cálculo mental. Se mostrará una operación y el usuario debe introducir el resultado antes de que se agote el tiempo. Una vez escrito el resultado, la aplicación indicará si es correcto o no, en caso de no serlo, mostrará el resultado correcto, luego mostrará en el formulario la siguiente operación. La aplicación preguntará 5 operaciones y si se han resuelto al menos 3 de ellas correctamente, se le dirá al usuario que está aprobado, si no suspenso.

El usuario podrá escoger un nivel de dificultad entre 3 posibles: fácil, medio y difícil. En el nivel fácil las operaciones serán de suma o resta y los números de una o dos cifras, el tiempo permitido en este nivel será de 10 segundos por pregunta. En el nivel medio las operaciones serán de suma, resta, multiplicación o división y los números de 2 y 3 cifras, el tiempo máximo para realizar las operaciones será de 20 segundos. En el nivel difícil estarán disponibles las mismas operaciones que en el nivel medio, pero los números serán de 4 o 5 cifras, el tiempo permitido para cada operación será de 30 segundos.

Tanto los operadores como los operandos se deberán generar al azar, para que el usuario realice nuevas operaciones cada vez que ejecute el programa. Los resultados de las divisiones serán enteros. Las operaciones solo pueden tener un operador y dos operandos.