

		1.UNITATEA: OINARRIZKO PROGRAMAZIOA		2023-2024	
		Zikloa: Plataforma Anitzeko Aplikazioen Garapena		 	
		Data: 2023-10-24			
		Modulua: Programazioa			
		Irakaslea: Idoia Madariaga			
IKASLEAREN DATUAK					Kalifikazioa:
Zenb.:	Abizenak :		Izena:		

Sortu ezazu Java proiektu berri bat izen moduan gaurko data eta zure izena lotuta dauzkana. Adibidez, 2023-10-24Idoia.

Azterketa bukatutakoan, konprimatu ezazu proiektua .zip formatuan eta igo Moodlera. Proiektuak, lau programa edo main class izango ditu:

### ProgA.java (2)

Programa honek erabiltzaileari zenbaki bat eskatu eta horrenbeste lerro inprimatuko ditu, lerro bakoitzean lerro zenbakia “horrenbeste” aldiz inprimatuz. Ez da beharrezkoa erabiltzaileak balio egokia sartu duela egiaztatzea. Adibidez:

Esan zenbaki bat (1-10): **3**

1 1 1  
2 2 2  
3 3 3

Esan zenbaki bat (1-10): **4**

1 1 1 1  
2 2 2 2  
3 3 3 3  
4 4 4 4

### ProgB.java (2,5)

Progama honetan erabiltzaileak sartutako barazkien izenak memorizatu eta zenbakidun zerrenda baten bistaratuko ditugu:

```
Sartu itzazu gogoko dituzun barazkiak.
Gehienez 300, baina puntu batez amaitu dezakezu:
Letxuga Lekak Porruak .
BARAZKIAK
=====
1. Letxuga
2. Lekak
3. Porruak
```

## ProgC.java (2,5)

Osatu ezazu programa honetako isBig( ) metodoa, main metodoa aldatu barik, irteera behean agertzen dena izan dadin.

```
public class ProgC {
    public static void main(String[] args) {
        final int MUGA = 100;
        int zenbaki1 = 2;
        int zenbaki2 = 150;
        int zenbaki3 = 100;
        System.out.println(zenbaki1 + " zenbakia " + MUGA + " handia da: " + isBig(MUGA, zenbaki1));
        System.out.println(zenbaki2 + " zenbakia " + MUGA + " handia da: " + isBig(MUGA, zenbaki2));
        System.out.println(zenbaki3 + " zenbakia " + MUGA + " handia da: " + isBig(MUGA, zenbaki3));
    }
    public static ... isBig(. . . ) {
        //OSATU METODO HAU
    }
}
```

Outputa:

```
2 zenbakia 100 handia da: false
150 zenbakia 100 handia da: true
100 zenbakia 100 handia da: false
```

## ProgD.java (3)

Osatu ezazu programa honetako itzuliGaztelerara( ) metodoa, main metodoa eta hitzak arrayaren deklarazioa aldatu barik, irteera behean agertzen dena izan dadin.

```
public class ProgD {
    public static void main(String[] args){
        System.out.println("urdin hitza gazteleraz => " + itzuliGaztelerara("urdin"));
        System.out.println("beltz hitza gazteleraz => " + itzuliGaztelerara("beltz"));
    }
    public static ... itzuliGaztelerara(...) {
        String[][] hitzak = {"gorri","rojo"},
                           {"urdin","azul"},
                           {"berde", "verde"},
                           {"hori", "amarillo"}};
        ...
    }
}
```

Outputa:

```
urdin hitza gazteleraz => azul
beltz hitza gazteleraz => ?
```