**Parte 1:**

**1.- El ciclo de vida del Software : (60 %)**

**Se desea crear un programa que calcule cuántos números impares hay en una serie de 10 números de un solo dígito dados por teclado. Tendremos que introducir los 10 números por teclado, tras esto el programa nos muestra por pantalla cuantos números de tipo impar hemos introducido.**

1. **(35%) Crea el organigrama correspondiente al algoritmo que resuelva el problema planteado.**
2. **(25%) Crea el programa equivalente en binario utilizando las estructuras descritas en la siguiente tabla:**

**Crear el código binario que cumpla la función para para lo que fue diseñado el ordinograma anterior en dos versiones, la primera “legible” para una persona tal y como hemos realizado en las prácticas de clase, y la segunda en binario “puro”.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Instrucción completa** | **Cod Intrucción** | **Parámetro 1** | **Parámetro 2** | **Parámetro 3** | **Devuelv** |
| Leer(dato) | **00001000** | Variable destino | ----- |  |  |
| Imprimir(Cadena) | **00001100** | Cadena literal a imprimir | ----- |  |  |
| Imprimir(Dato) | **00010000** | Dato a imprimir |  |  |  |
| Si (condición) | **00011000** | Primer elemento de comparación | 2º elemento comparación | Operador de comparación |  |
| entonces . . . | **00100000** | ----- | ----- |  |  |
| sino . . . | **01000000** |  | ----- |  |  |
| fin\_si | **10000000** | ----- | ------ |  |  |
| Repetir | **11000000** | ----- | ----- |  |  |
| Hasta (parámetro1, parametro2) | **11100000** | Primer elemento | 2º elemento comparación | Operador de comparación |  |
| Mientrasque(cond) hacer | **11111101** | Primer elemento de comparación | 2º elemento comparación | Operador de comparación |  |
| Fin\_hacer | **11111110** | ----- | ---- |  |  |
| Asignar (dest, orig) | **11111111** | Valor destino | Valor Origen |  |  |
| Sumar(s1,s2) | **11111100** | Sumando 1 | Sumando 2 |  | s1+s2 |
| Dividir(d1,d2) | **11111101** | Dividendo 1 | Dividendo 2 |  | s1/s2 |

**Nota: Os comparto el ascii de los siguientes caracteres:**

* **“>” : 60**
* **“=” : 61**
* **“<” : 62**

**Parte 2:**

**Nota: Para realizar la parte 2 es necesario sacar al menos un 3 en la parte 1**

**2.- Con el código de JAVA compartido en el servidor de CLASSROOM realiza las siguientes tareas : (40 %)**

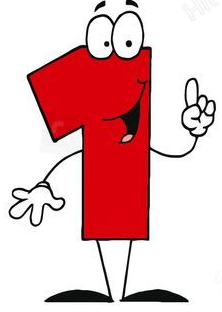
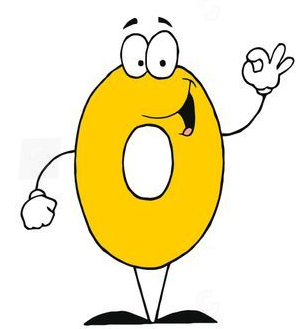
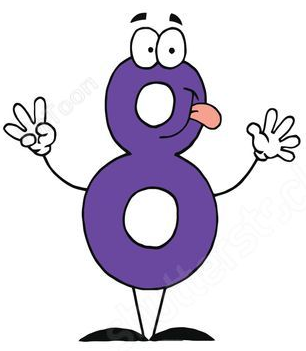
1. **Consigue que el código compile: (15 %)**
2. **Consigue que el código realice la tarea que se espera de él (25%)**

¡¡¡Contadme a mí !!!

¡¡¡ Que sino me sacaréis a mí como nota!!!

¡¡¡ A ver si encuentro a mi amigo el “0” !!!

¡¡¡ Para que tengáis una nota buenaaa !!!

****