

Oinarrizko Programazioa

Laborategiko Informea

1.

Izena: Eneko, Gontzal eta Markel Data:



Lortutako ezagutza eta gaitasunak

1. laborategia bukatu ostean, hurrengo atazak egiteko gai naizela, eta jarraian agertzen diren kontzeptuak eta gaitasunak lortu ditudala. Beraz, laborategia errepikatzeko eskatuko bazidaten arazorik gabe egingo nuke, jarraian agertzen diren kontzeptuak menperatzen ditudalako. Markatu BAI ala EZ.

	1. Partaidea (Eneko)	BAI	EZ
1	Algoritmo bat zer den ulertzen dut	Bai	
2	Aldagai bat zer den ulertzen dut	Bai	
3	Datu mota bat zer den ulertzen dut	Bai	
4	Badakit aldagaiak sortzen behar denean	Bai	
5	Badakit memoria alokatzen aldagai batentzat, aldagai horretan gorde behar den datuaren mota egokiarekin	Bai	
6	Badakit aldagai bati balio bat ematen esleipenaren bitartez	Bai	
7	Badakit aldagai bati teklatutik jasotako balio bat ematen	Bai	
8	Azpi-programa bat zer den ulertu dut	Bai	
9	BESTELAKOAK: Idatzi zer gehiago ikasi duzun -Funtzioak optimizatu		

Ezezko erantzunen bat eman baduzu mesedez jarraian azaldu zergaitia, eta ze nolako neurria hartuko duzun sortu zaizun arazoa konpontzeko (tutoretzara joan, ikaskide bati galdetu, interneten edo libururen batetan kontsultatu e.a)

	2. Partaidea (Gontzal)	BAI	EZ
1	Algoritmo bat zer den ulertzen dut	Bai	
2	Aldagai bat zer den ulertzen dut	Bai	
3	Datu mota bat zer den ulertzen dut	Bai	
4	Badakit aldagaiak sortzen behar denean	Bai	
5	Badakit memoria alokatzen aldagai batentzat, aldagai horretan gorde behar den datuaren mota egokiarekin	Bai	
6	Badakit aldagai bati balio bat ematen esleipenaren bitartez	Bai	
7	Badakit aldagai bati teklatutik jasotako balio bat ematen	Bai	
8	Azpi-programa bat zer den ulertu dut	Bai	
9	BESTELAKOAK: Idatzi zer gehiago ikasi duzun -Tabulazioak egin		

Ezezko erantzunen bat eman baduzu mesedez jarraian azaldu zergaitia, eta ze nolako neurria hartuko duzun sortu zaizun arazoa konpontzeko (tutoretzara joan, ikaskide bati galdetu, interneten edo libururen batetan kontsultatu e.a)

	3. Partaidea (Markel)	BAI	EZ
1	Algoritmo bat zer den ulertzen dut	Bai	
2	Aldagai bat zer den ulertzen dut	Bai	
3	Datu mota bat zer den ulertzen dut	Bai	
4	Badakit aldagaiak sortzen behar denean	Bai	
5	Badakit memoria alokatzen aldagai batentzat, aldagai horretan gorde behar den datuaren mota egokiarekin	Bai	
6	Badakit aldagai bati balio bat ematen esleipenaren bitartez	Bai	
7	Badakit aldagai bati teklatutik jasotako balio bat ematen	Bai	
8	Azpi-programa bat zer den ulertu dut	Bai	
9	BESTELAKOAK: Idatzi zer gehiago ikasi duzun		



Atazen soluzioa

1. Ariketa

zem1, zem2, aux:integer;

BI_ZENBAKI()

{

 Idatzi("Sartu lehen zenbakia");

 Irakurri(zem1);

 Errepikatu amaitu (zem1 > 0)

 Idatzi("Zenbakia okerra da, sartu 0 baino handiagoa den beste bat: ");

 Irakurri(zem1);

 amaitu_errepikatu

 Idatzi("Sartu bigarren zenbakia");

 Irakurri(zem2);

 Errepikatu amaitu (zem2 > 0) eta (zem1 != zem2)

 Idatzi("Zenbakia okerra da, sartu 0 baino handiagoa den beste bat: ");

 Irakurri(zem2);

 amaitu_errepikatu

}

ELKAR_TRUKATU(zem1, zem2)

{

 zem1 = aux;

 zem2 = zem1;

 aux = zem2;

}

BI_ZENBAKI);

ELKAR_TRUKATU(zem1, zem2);

Idatzi(zem1);

Idatzi(zem2);

2. Ariketa

zem1, zem2, aux:integer;

BI_ZENBAKI(); //Aurreko ariketako azpi-programa erabiliko dugu.

Baldin(zem1 < zem2)

 ELKAR_TRUKATU(zem1, zem2); //Aurreko ariketako azpi-programa.

Amaitu

Idatzi(zem1);

Idatzi(zem2);

3. Ariketa (Erabiltzaileak badaki zenbakiak 0 baino handiagoak eta ezberdinak direla)

zem1, zem2, zem3:integer;

handiena_lehenengo_aldagaian(zem1, zem2:integer;)

{

 Baldin(zem1 < zem2)

 ELKAR_TRUKATU(zem1, zem2); //Aurreko ariketako azpi-programa.

 Amaitu

}

handiena_lehenengo_aldagaian(zem1,zem2);

handiena_lehenengo_aldagaian(zem1,zem3);

handiena_lehenengo_aldagaian(zem2,zem3);

Idatzi(zem1);

Idatzi(zem2);

Idatzi(zem3);