



- Tarea UT06 -

Estructuras de almacenamiento de información

Enunciado

Ejercicio 1:

- Crea un programa que genere 10 números aleatorios, entre 50 y 100, y los almacene en un array por orden de salida.
- Reordena ese array para que los números estén ordenados en orden creciente.
- El programa debe mostrar ambos arrays: el original y el ordenado en orden creciente.

Ejercicio 2:

- Crea un programa que genere pida una frase (String) al usuario que contenga exactamente 10 palabras.
- Crea un array de 10 posiciones que almacene cada palabra en una posición.
- El programa deberá mostrar todos los valores del array por pantalla con un bucle.

Ejercicio 3:

Una tienda de muebles que vende sofás, mesas y sillas tiene que hacer el inventario del mes. Estos son los precios que le cuesta de compra y de venta de la empresa:

- Los sofás los compran a 120 euros y los venden a 250 euros cada uno.
- Las mesas las compran a 60 euros y las venden a 100 euros cada una.
- Las sillas las compran a 15 euros y las venden a 25 euros cada una.

La empresa empieza el mes encargando 30 sofás, 50 mesas y 200 sillas.

- 1) Crea un array de 3x3 con los cálculos del gasto de la tienda en la compra de dichos muebles. Imprime el array por pantalla.

	Sofás	Mesas	Sillas
Muebles comprados	30	50	200
Precio de compra/ mueble (en euros)	120	60	15
Gastos (en euros)	3600	3000	3000

- 2) Haz que el programa pregunte al usuario que introduzca las ventas de ese mes (Ejemplo: 20 sofás, 30 mesas y 120 sillas). A partir de esa entrada, el programa debe crear un array 3x3 de ingresos e imprime el array por pantalla.

	Sofás	Mesas	Sillas
Muebles vendidos	20	30	160
Precio de venta / mueble (en euros)	250	100	25
Ingresos (en euros)	5000	3000	4000

- 3) Crea un array 2x4 del balance de la tienda en ese mes, Imprime el array por pantalla.

	Sofás	Mesas	Sillas	Total
Muebles en stock	10	20	40	70
Beneficio (ingresos - gastos en euros)	1400	0	1000	2400

Criterios de puntuación. Total 10 puntos

- Ejercicio 1: 2 puntos.
- Ejercicio 2: 3 puntos.
- Ejercicio 3: 5 puntos.
- Total: 10 puntos.
- Todos los archivos .java deben estar correctamente comentados y estructurados. Se penalizará con hasta 2 puntos por este motivo.

Indicaciones de entrega

Cada ejercicio estará contenido en un fichero cuyo nombre sea similar a **PROG06_EjerXX**, donde la XX se sustituirá por el número del ejercicio. El tipo de archivo a entregar dependerá del ejercicio:

Los archivos fuentes de cada ejercicio (no el proyecto completo, sólo las fuentes).

Asegúrate de que los archivos fuente (.java), contengan, como comentarios Java, tu nombre y apellidos y el número de ejercicio.

En el supuesto que tengas/quieras adjuntar un documento de texto con explicaciones adicionales, o con la solución a alguno de los puntos pedidos, debes de seguir las siguientes consideraciones que se explican en el siguiente [documento](#).

Crea una carpeta para la entrega y adjunta los archivos creados, y renombra la carpeta siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_PROG_Tarea06

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños.

IMPORTANTE

Si la carpeta es muy pesada para el límite máximo de subida de la plataforma Moodle, súbela a tu unidad del Drive. Utiliza la cuenta de Educación, y en la entrega en Moodle adjunta la URL de tu entrega.

Para que la entrega se considere realizada en tiempo y forma, sube al Moodle el PDF con la solución de tu tarea, y adjunta el resto de los archivos que has creado al Drive, y comparte la carpeta mediante su enlace correspondiente. **No olvides ajustar los privilegios de la carpeta en Drive para que pueda acceder a tu trabajo.**