



Navegación por el cuestionario



Finalizar revisión

Comenzado el	lunes, 12 de noviembre de 2018, 21:03
Estado	Finalizado
Finalizado en	miércoles, 14 de noviembre de 2018, 23:00
Tiempo empleado	2 días 1 hora
Calificación	7,94 de 10,00 (79%)

Pregunta 1

Correcta

Puntuación 0,38 sobre 1,00

Marcar pregunta

Tenemos el siguiente código.

```
Random rand = new Random();
int a = rand.nextInt(6) * 2;
int b = rand.nextInt(8) - 3;
int c = rand.nextInt(2 * 5);
int d = rand.nextInt(3) * 4 + 5;
```

Indica el valor mínimo y máximo de las variables:

Variable	Valor mínimo	Valor máximo
a	0	10
b	-3	4
c	0	9
d	5	13

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría 0,38/1,00.

Pregunta 2

Correcta

Puntuación 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

Ordena el método siguiente para que genere 10 números aleatorios pares entre 0 y 200, los muestre por consola y los sume.

```
public static void numeros(Random r) {
    int suma = 0;
    for(int i = 0; i < 10; i++) {
        int num = r.nextInt(101) * 2;
        System.out.println(num);
        suma = suma + num;
    }
    System.out.println("Suma: " + suma);
}
```

int suma = 0;

suma = suma + num;

}

System.out.println(num);

for(int i = 0; i < 10; i++) {

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Ordena el método siguiente para que genere 10 números aleatorios pares entre 0 y 200, los muestre por consola y los sume.

```
public static void numeros(Random r) {
    [int suma = 0;]
    [for(int i = 0; i < 10; i++) {}]
    [int num = r.nextInt(101) * 2;]
    [System.out.println(num);]
    [suma = suma + num;]
    [}]
    System.out.println("Suma: " + suma);
}
```

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 3

Correcta

Puntuación 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

Ordena el siguiente programa para que simule cinco lanzamientos de monedas de cara o cruz y muestre el número de caras que han salido.

```
import java.util.*;
public class Programa {
    public static void main(String[] args) {
        Random r = new Random();
        int num;
        int cont = 0;
        for (int i = 0; i < 5; i++) {
            num = r.nextInt(2);
            if(num == 0) {
                cont++;
            }
        }
        System.out.println();
        System.out.println("Caras: " + cont);
    }
}
```

}

cont++;

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

Ordena el siguiente programa para que simule cinco lanzamientos de monedas de cara o cruz y muestre el número de caras que han salido.

```
import java.util.*;
public class Programa {
    public static void main(String[] args) {
        Random r = new Random();
        int num;
        int cont = 0;
        [for (int i = 0; i < 5; i++) {}]
        [num = r.nextInt(2);]
        [if(num == 0) {}]
        [cont++;]
        [}]
        System.out.println();
        System.out.println("Caras: " + cont);
    }
}
```

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

Ordena el programa para que genere 4 números aleatorios entre 0 y 100, ambos incluidos.  
Por ejemplo:

Numero 1: 11  
Numero 2: 91  
Numero 3: 34  
Numero 4: 70

El programa sería:

```
import java.util.*;  
public class Programa {  
    public static void main(String[] args) {  
        Random r = new Random();  
        for(int i = 1; i <= 4; i++){  
            System.out.println("Numero " + i + ": " + r.nextInt(101));  
        }  
    }  
}
```

}

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:  
Ordena el programa para que genere 4 números aleatorios entre 0 y 100, ambos incluidos.  
Por ejemplo:

Numero 1: 11  
Numero 2: 91  
Numero 3: 34  
Numero 4: 70

El programa sería:

```
import java.util.*;  
public class Programa {  
    public static void main(String[] args) {  
        Random r = new Random();  
        for(int i = 1; i <= 4; i++) {}  
        System.out.println("Numero " + i + ": " + r.nextInt(101));  
    }  
}
```

Pregunta 5

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

Ordena el programa para que genere números aleatorios entre 0 y 19 y los muestre por consola hasta conseguir un número mayor que 10.  
Por ejemplo:

6  
10  
3  
12  
Final del programa

El programa sería:

```
import java.util.*;  
public class Programa {  
    public static void main(String[] args) {  
        Random r = new Random();  
        int num;  
        do {  
            num = r.nextInt(20);  
            System.out.println(num);  
        } while (num <= 10);  
        System.out.println("Final del programa");  
    }  
}
```

System.out.println(num);

Respuesta correcta

La respuesta correcta es:  
Ordena el programa para que genere números aleatorios entre 0 y 19 y los muestre por consola hasta conseguir un número mayor que 10.  
Por ejemplo:

6  
10  
3  
12  
Final del programa

El programa sería:

```
import java.util.*;  
public class Programa {  
    public static void main(String[] args) {  
        Random r = new Random();  
        int num;  
        do {  
            num = r.nextInt(20);  
            System.out.println(num);  
        } while (num <= 10);  
        System.out.println("Final del programa");  
    }  
}
```

Pregunta 6

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar

Estudia el siguiente método y elige las opciones correctas:

```
public static void dibujaCuadros(Random r) {  
    char letra = (char) (r.nextInt(27) + 'a');  
    for(int linea = 1; linea <= 4; linea++){  
        for(int i = 0; i < linea - 1; i++){
```

pregunta

```
    }
    System.out.println(letra + "-");
}
}
```

- Seleccione una o más de una:
- ☒ a. Dibuja un triángulo con el carácter '.'
  - ☒ b. Es un problema fence post ✓
  - ☐ c. La variable letra puede tener 26 valores diferentes
  - ☐ d. Dibuja un cuadrado con una letra obtenida al azar
  - ☒ e. Al sumar el valor 'a' y un número entero, estamos sumando el código numérico que representa esa letra con un número entero ✓
  - ☒ f. (char) convierte el valor que va a continuación a un carácter ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Es un problema fence post. Al sumar el valor 'a' y un número entero, estamos sumando el código numérico que representa esa letra con un número entero, (char) convierte el valor que va a continuación a un carácter

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 7  
Correcta  
Puntúa 0,67 sobre 1,00  
🚩 Marcar pregunta

- Elige las características que se corresponden con los objetos de la clase Random
- Seleccione una o más de una:
- ☒ a. Necesita importar la librería java.util.Random ✓
  - ☐ b. Siempre genera 10 números
  - ☐ c. Tiene un único método, el método next()
  - ☒ d. Permite generar números aleatorios ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Necesita importar la librería java.util.Random, Permite generar números aleatorios

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría 0,67/1,00.

Pregunta 8  
Correcta  
Puntúa 1,00 sobre 1,00  
🚩 Marcar pregunta

Estudia el siguiente método y elige las opciones correctas:

```
public static int producto(int num, Random r) {
    int cont = 0;
    int num1, num2;
    do {
        num1 = r.nextInt(10) + 1;
        num2 = r.nextInt(10) + 1;
        System.out.println(num1 + " x " + num2 + " = " + num1 * num2);
        cont++;
    } while(num1 * num2 != num);
    return cont;
}
```

- Seleccione una o más de una:
- ☒ a. Devuelve el número de veces que se repite el bucle ✓
  - ☐ b. El método finaliza cuando el producto de los números obtenidos al azar es distinto al valor del parámetro num
  - ☒ c. Utiliza el algoritmo acumulador ✓
  - ☐ d. Tiene 2 parámetros: un objeto de la clase Scanner y un número de tipo double
  - ☒ e. Cada vez que se repite el bucle se generan 2 números aleatorios entre 1 y 10 ✓
  - ☐ f. Devuelve el producto de los números que genera

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Utiliza el algoritmo acumulador, Cada vez que se repite el bucle se generan 2 números aleatorios entre 1 y 10, Devuelve el número de veces que se repite el bucle

**Correcta**

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 9  
Correcta  
Puntúa 0,90 sobre 1,00  
🚩 Marcar pregunta

Crea un método que dibuje un triángulo de una letra al azar entre 'a' y 'z'.

Por ejemplo:

```
cuadrosAleatorios();
h
h-h
h-h-h
h-h-h-h

cuadrosAleatorios();
o
o-o
o-o-o
o-o-o-o
```

Utiliza la semilla 20 con la clase Random para que el ejercicio se pueda autocorregir.

Respuesta: (penalty regime: 10, 20, ... %)

**Reiniciar respuesta**

```
1 import java.util.*;
2 public class Programa {
3     public static void main(String[] args) {
4         // Utilizamos la semilla 20 para que los numeros sean los mismos y se pueda autocorregir
5         Random r = new Random(20);
6         cuadrosAleatorios(r);
7         cuadrosAleatorios(r);
8     }
9     public static void cuadrosAleatorios(Random r) {
10         char letra = (char) ('a' + r.nextInt(26));
11
12         for(int linea = 1; linea <= 4; linea++) {
13             for(int i = 0; i < linea - 1; i++){
14                 System.out.print(letra + "-");
15             }
16             System.out.println(letra);
17         }
18     }
19 }
```

	Expected	Got	
✓	x	x	✓
	x-x	x-x	
	x-x-x	x-x-x	
	x-x-x-x	x-x-x-x	
	s	s	
	s-s	s-s	
	s-s-s	s-s-s	
	s-s-s-s	s-s-s-s	

Todas las pruebas superadas. ✓

Question author's solution:

```
import java.util.*;
public class Programa {
    public static void main(String[] args) {
        // Utilizamos la semilla 20 para que los numeros sean los mismos y se pueda autocorregir
        Random r = new Random(20);
        cuadrosAleatorios(r);
        cuadrosAleatorios(r);
    }

    public static void cuadrosAleatorios(Random r) {
        char letra = (char) (r.nextInt(26) + 'a');
        for(int linea = 1; linea <= 4; linea++) {

            for(int i = 0; i < linea - 1; i++){
                System.out.print(letra + "-");
            }
            System.out.print(letra);
            System.out.println();
        }
    }
}
```

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría 0,90/1,00.

Pregunta 10

Incorrecta

Puntuación 0,00 sobre 1,00

⚑ Marcar pregunta

Crea un programa que genere multiplicaciones. Generará los 2 números que se van a multiplicar, el primero entre 1 y 100 y el segundo entre 1 y 10, pedirá el resultado al usuario y dirá si es correcto o no. El programa continuará hasta que el usuario quiera acabar.

Utiliza la semilla 20 para que el programa sea autocorregible.

Por ejemplo:

```
Multiplicar (5/N)? 5
15 x 2 = 40
Resultado incorrecto
```

```
Multiplicar (5/N)? 5
21 x 3 = 63
Resultado correcto
```

```
Multiplicar (5/N)? N
```

Respuesta: (penalty regime: 10, 20, ... %)

```
1 import java.util.*;
2 public class Ejercicio10 {
3     public static void main(String[] args) {
4         Scanner teclado = new Scanner(System.in);
5         Random r = new Random(20);
6         String respuesta;
7         int cont = 1;
8         do{
9             //pedimos si quiere multiplicar
10            respuesta = respuestaUsuario(teclado);
11            if(respuesta.equals("S")){
12                int num1 = r.nextInt(100) + 1;
13                int num2 = r.nextInt(10) + 1;
14                System.out.print(num1 + " x " + num2 + " = ");
15                int resultadoUsuario = comprobarEnteros(teclado);
16                //comprobamos la multiplicacion introducida por el usuario
17                int resultadoMaquina = num1 * num2;
18                if(resultadoUsuario == resultadoMaquina) {
19                    System.out.println("Resultado correcto");
20                } else {
```

	Input	Expected	Got	
✗	S 28	Multiplicar (5/N)? 54 x 7 = Respuesta incorrecta	Multiplicar (5/N)?	✗
	S 4	Multiplicar (5/N)? 2 x 2 = Respuesta correcta		
	N	Multiplicar (5/N)?		

Your code must pass all tests to earn any marks. Try again.

Mostrar diferencias

Question author's solution:

```
import java.util.*;
public class Programa {
    public static void main(String[] args) {
        Random r = new Random(20);
        Scanner teclado = new Scanner(System.in);
        System.out.print("Multiplicar (5/N)? ");
        String seguir = teclado.next();
        while(seguir.equals("S")) {
            int num1 = r.nextInt(100) + 1;
            int num2 = r.nextInt(10) + 1;
            System.out.print(num1 + " x " + num2 + " = ");
            int respuesta = teclado.nextInt();
            if(respuesta == num1 * num2) {
                System.out.print("Respuesta correcta");
            } else {
                System.out.print("Respuesta incorrecta");
            }
            System.out.println();
            System.out.print("Multiplicar (5/N)? ");
            seguir = teclado.next();
        }
    }
}
```

Incorrecta

Puntos para este envío: 0,00/1,00.

Finalizar revisión



Urrutiko Lanbide Heziketako Institutua  
Instituto de Formación Profesional a Distancia

Contacta con nosotros

📍 Dirección: Calle Álava 41, interior - Vitoria-Gasteiz  
☎ Teléfono : 945 567 953  
✉ E-mail: ulhi@ulhi.net  
🐦 Twitter: @UrrutikoLH



EUSKO JAURLARITZA  
GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA  
Lanbide Heziketa, Sibilazkuntza  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN  
Módulo de Formación Profesional