



**Correcta**  
Puntos para este envío: 1,00/1,00.

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:

Número 1: 11  
Número 2: 91  
Número 3: 34  
Número 4: 78

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("Número " + 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:

Número 1: 11  
Número 2: 91  
Número 3: 34  
Número 4: 78

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("Número " + i + ":" + r.nextInt(101));
        }
    }
}
```

**Correcta**  
Puntos para este envío: 1,00/1,00.

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");
    }
}
```

**Correcta**  
Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 6  
**Correcta**  
Puntúa 1,00 sobre  
1,00  
Marcar  
pregunta

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.print(letra + "-");
    }
    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  
Puntuó 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  
Puntuó 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  
Puntuó 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

Puntuó 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 (S/N)? S

15 x 2 = 40

Resultado incorrecto

Multiplicar (S/N)? S

21 x 3 = 63

Resultado correcto

Multiplicar (S/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 multiplicación introducida por el usuario
17                int resultadoMaquina = num1 * num2;
18                if(resultadoUsuario == resultadoMaquina) {
19                    System.out.println("Resultado correcto");
20                } else {

```

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 (S/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 (S/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](mailto:ulhi@ulhi.net)
- Twitter: [@UrrutikoLH](https://twitter.com/UrrutikoLH)



EUSKO JAURLARITZA  
GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAIA  
Loreak eta teknologia  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN  
Vocaciones de Formación Profesional