

Navegación por el cuestionario



Finalizar revisión

Comenzado el	domingo, 11 de noviembre de 2018, 17:54
Estado	Finalizado
Finalizado en	domingo, 11 de noviembre de 2018, 20:38
Tiempo empleado	2 horas 44 minutos
Calificación	6,67 de 10,00 (67%)

Pregunta 1

Correcta

Puntuía 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Indica cuántas veces se repite el siguiente bucle while:

```
int x = 25;
do {
    System.out.println(x);
} while (x % 5 == 0);
```

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna
- ☐ b. 5
- ☐ c. No se puede saber
- ☐ d. 1
- ☒ e. Es un bucle infinito ✓
- ☐ f. 10

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Es un bucle infinito

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 2

Correcta

Puntuía 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Indica cuántas veces se repite el siguiente bucle while:

```
int x = 2;
while (x < 200) {
    System.out.print(x + " ");
    x *= x;
}
```

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna
- ☐ b. Es un bucle infinito
- ☐ c. 7
- ☐ d. No se puede saber
- ☒ e. 3 ✓
- ☐ f. 5

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Es un bucle infinito

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 3

Correcta

Puntuía 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Indica cuántas veces se repite el siguiente bucle while:

```
int x = 5;
do {
    System.out.print(x + " ");
    x = x * 5;
} while (x < 100);
```

Seleccione una:

- ☐ a. 1
- ☐ b. 3
- ☐ c. No se puede saber
- ☒ d. 2 ✓
- ☐ e. Es un bucle infinito
- ☐ f. Ninguna

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: 2

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 4

Correcta

Puntuía 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Indica cuántas veces se repite el siguiente bucle while:

```
int x = 6;
do {
    System.out.print(x + " ");
    x += 6;
} while (x < 50);
```

Seleccione una:

- ☐ a. 10
- ☐ b. Ninguna
- ☐ c. 9
- ☐ d. No se puede saber
- ☐ e. Es un bucle infinito
- ☒ f. 8 ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: 8

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 5

Correcta

Puntuía 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Estudia el siguiente método y elige las opciones correctas:

```
public static double leerDouble(Scanner teclado) {
    while(!teclado.hasNextDouble()) {
        teclado.next();
        System.out.println("Dato no valido. Introduce calificacion:");
    }
    double num = teclado.nextDouble();
    return num;
}
```

}

Seleccione una o más de una:

☒ a. Comprueba que los datos introducidos son números enteros

☒ b. Devuelve un valor de tipo double ✓

☒ c. Utiliza el algoritmo fence post

☒ d. Recibe como parámetro un objeto de tipo Scanner ✓

☒ e. Utiliza el algoritmo acumulador

☒ f. Pide datos hasta que se introduce un número ✓

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Pide datos hasta que se introduce un número, Devuelve un valor de tipo double, Recibe como parámetro un objeto de tipo Scanner

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 6

Parcialmente correcta

Puntúa 0,67 sobre 1,00

Marcar pregunta

Estudia el siguiente programa y elige las opciones correctas:

```
import java.util.*;

public class Programa {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner leerTeclado = new Scanner(System.in);
        String respuesta;
        do {
            System.out.println("Esto es un bucle do-while");
            System.out.print("Lo repito: ");
            respuesta = leerTeclado.next();
        } while (respuesta.toUpperCase().equals("SI"));
        System.out.println("Agur");
    }
}
```

Seleccione una o más de una:

☒ a. Utiliza el algoritmo fence post

☒ b. Distingue entre mayúsculas y minúsculas

☒ c. Pide palabras hasta que se escriba "si" ✓

☒ d. Utiliza el algoritmo acumulador

☒ e. Siempre pide un dato antes de hacer cualquier comprobación ✓

☒ f. Se podría hacer también con un bucle while

Respuesta parcialmente correcta.

Ha seleccionado correctamente 2.

La respuesta correcta es: Siempre pide un dato antes de hacer cualquier comprobación, Pide palabras hasta que se escriba "si", Se podría hacer también con un bucle while

Parcialmente correcta

Puntos para este envío: 0,67/1,00.

Pregunta 7

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

Corrige el programa para que pida números hasta que el usuario introduzca el valor -5. Al final dirá cuál es el número mayor y menor de los introducidos. Por ejemplo:

```
Introduce un numero:
5
Introduce un numero:
15
Introduce un numero:
25
Introduce un numero:
-5
El mayor es 25 y el menor es 5

Introduce un numero:
-5
No has introducido ningún numero
```

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

Reiniciar respuesta

```
1 public class Programa {
2     public static final int FINAL = -1;
3     public static void main(String[] args) {
4         Scanner teclado = new Scanner(System.in);
5         System.out.println("Introduce un numero: ");
6         int num = teclado.nextInt();
7         int mayor;
8         int menor;
9         while(num != FINAL) {
10            System.out.println("Introduce un numero: ");
11            num = teclado.nextInt();
12        }
13        System.out.println("El mayor es " + mayor + " y el menor es " + menor);
14    }
15 }
```

Syntax Error(s)

```
Programa.java:4: error: cannot find symbol
    Scanner teclado = new Scanner(System.in);
                        ^
symbol:   class Scanner
location: class Programa
Programa.java:4: error: cannot find symbol
    Scanner teclado = new Scanner(System.in);
                        ^
symbol:   class Scanner
location: class Programa
2 errors
```

Question author's solution:

```
import java.util.*;

public class Programa {
    public static final int FINAL = -5;
    public static void main(String[] args) {
        Scanner teclado = new Scanner(System.in);
        System.out.println("Introduce un numero:");
        int num = teclado.nextInt();
        int mayor = num;
        int menor = num;
        while(num != FINAL) {
            mayor = Math.max(mayor, num);
            menor = Math.min(menor, num);
            System.out.println("Introduce un numero:");
            num = teclado.nextInt();
        }
        if(mayor != FINAL) {
            System.out.println("El mayor es " + mayor + " y el menor es " + menor);
        }
    }
}
```

```
} else {
    System.out.println("No has introducido ningun numero");
}
}
```

Incorrecta

Puntos para este envío: 0,00/1,00.

Pregunta 8

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

⚑ Marcar pregunta

Completa el método deletrear() para que a partir de una palabra, cree otra en la que las letras estén en minúsculas y separadas por barras.

Por ejemplo:

```
System.out.println(deletrear("PALABRA"));
/p/a/l/a/b/r/a/
```

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

Reiniciar respuesta

```
1 public static String deletrear(String cadena) {
2     cadena = cadena.toLowerCase();
3     System.out.print("/");
4     String nuevaCadena= "";
5     int cont = 0;
6     for(int i = 0; i < cadena.length(); i++) {
7         cont++;
8         nuevaCadena += cadena.charAt(i) + "/";
9         if(cont == cadena.length()){
10             System.out.print(nuevaCadena);
11         }
12     }
13     return nuevaCadena;
14 }
```

Test	Expected	Got
✗ System.out.println(deletrear("PALABRA"));	/p/a/l/a/b/r/a/	/p/a/l/a/b/r/a/p/a/l/a/b/r/a/ ✗

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

Mostrar diferencias

Question author's solution:

```
public static String deletrear(String cadena) {
    cadena = cadena.toLowerCase();
    String nuevaCadena = "";
    for(int i = 0; i < cadena.length(); i++) {
        nuevaCadena += cadena.charAt(i) + "/";
    }
    return nuevaCadena;
}
```

Incorrecta

Puntos para este envío: 0,00/1,00.

Pregunta 9

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

⚑ Marcar pregunta

Modifica el programa para que no realice la suma hasta que el usuario haya introducido un número entero. El programa comprobará si el número introducido es de tipo int y si no lo es descartará el dato y pedirá otro hasta que lo sea.

Por ejemplo:

```
Introduce un numero:
5.8
Introduce un numero:
tyu
Introduce un numero:
25tt
Introduce un numero:
6
6 + 2 = 8
```

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

Reiniciar respuesta

```
1 import java.util.*;
2 public class Programa {
3     public static void main(String[] args) {
4         Scanner teclado = new Scanner(System.in);
5         int num = 0;
6         System.out.println("Introduce un numero:");
7         while(!teclado.hasNextInt()){
8             teclado.next();
9             System.out.println("Introduce un numero:");
10        }
11        num = teclado.nextInt();
12
13
14        System.out.println(num + " + 2 = " + (num + 2));
15    }
16 }
```

	Input	Expected	Got	
✓	5.6	Introduce un numero:	Introduce un numero:	✓
	25lo	Introduce un numero:	Introduce un numero:	
	pp15	Introduce un numero:	Introduce un numero:	
	hola	Introduce un numero:	Introduce un numero:	
	6	Introduce un numero:	Introduce un numero:	
	6 + 2 = 8		6 + 2 = 8	
✓	5	Introduce un numero:	Introduce un numero:	✓
	5 + 2 = 7		5 + 2 = 7	
✓	6.99	Introduce un numero:	Introduce un numero:	✓
	7	Introduce un numero:	Introduce un numero:	
	7 + 2 = 9		7 + 2 = 9	

Todas las pruebas superadas. ✓

Question author's solution:

```
import java.util.*;
public class Programa {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner teclado = new Scanner(System.in);
        System.out.println("Introduce un numero:");
        while(!teclado.hasNextInt()) {
            teclado.nextLine();
            System.out.println("Introduce un numero:");
        }
        int num = teclado.nextInt();
```

```
}  
    System.out.println(num + " + 2 = " + (num + 2));  
}
```

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 10

Sin contestar

Puntuación 0,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

Crea el método digitoMayor() al que se le pasa un número y devuelve cuál es el dígito mayor. El método también funcionará con números negativos.

Recuerda que para obtener el último dígito de un número solo tienes que calcular el resto de la división por 10:

Por ejemplo:

```
System.out.println(digitoMayor(423));  
4  
System.out.println(digitoMayor(672));  
7
```

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

1

Question author's solution:

```
public static int digitoMayor(int num) {  
    int mayor = num % 10;  
    num = num / 10;  
    while (num > 0) {  
        mayor = Math.max(mayor, num % 10);  
        num = num / 10;  
    }  
    return mayor;  
}
```

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 SAIA
Lanbide Heziketako Sailburuordetza
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
Viceconsejería de Formación Profesional