

TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

PRUEBAS PRÁCTICAS PROGRAMACIÓN

Prueba práctica 3

(2.5 puntos) Programa que lea 10 números enteros por teclado y los guarde en un array. Calcula y muestra la media de los números que estén en las posiciones pares del array. Considera la primera posición del array (posición 0) como par.

(2.5 puntos) Crea un programa que dibuje por consola las tablas de multiplicar especificadas en el siguiente array: [4,5,10,2,3]

(5 puntos) Crear una aplicación en Java que realice la conversión de una cantidad de euros a otra moneda, indicada por el usuario a través de un menú de opciones.

El menú de opciones será mostrado al usuario hasta que introduzca un 0 para salir. Si introduce un número diferente a las opciones disponibles en el menú, saldrá el mensaje "Opción incorrecta. Vuelva a intentarlo de nuevo.

- 1 - Convertir euros a dólares
- 2 - Convertir euros a libras
- 3 - Convertir euros a yenes
- 4 - Convertir euros a todas las monedas
- 0 - Salir

Habrà un main donde aparecerà ese menú de opciones, se obtendrá la cantidad en euros y recogerà la moneda a convertir dependiendo de la opción indicada por el usuario. Posteriormente llamarà a una función que realizará la conversión, obteniendo el resultado de la conversión de todas las monedas. Posteriormente desde el main mostrarà únicamente por pantalla la opción seleccionada.

El siguiente resultado se mostrarà en el caso de introducir la opción 1:

5 euros = 0.98 dólares

La función se llamarà "convertirEurosAMonedas" que recibirá como parámetro la cantidad de euros, y devolverà el resultado de todas las conversiones de la moneda.

Cambios de moneda (utilizar constantes)

1 euro = 0.98 dólares

1 euro = 0.87 libras

1 euro = 144.73 yenes