



FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN EXAMEN PRÁCTICO 1

(Enero 2016)

!Importante! No se corregirá ninguna práctica que no cumpla escrupulosamente las normas que aparecen a continuación

-
- Para iniciar sesión en las aulas de prácticas, tendrá que introducir su identificador de usuario y contraseña como siempre. En la casilla correspondiente a Código: examenfp. Con este código tendrá acceso Internet a la página de la asignatura. No tendrá disponible su unidad en red U: ni los puertos USB.
 - Se creará un fichero fuente con la solución del problema, nombrándolo examen.cpp.
 - Debe contener en la cabecera, //NOMBRE: nombre, apellidos, DNI
//PROBLEMA: caracteres
 - En la evaluación de las prácticas se tendrá en cuenta, además de la corrección de la solución propuesta, el estilo de programación, el uso correcto de espacios y tabuladores, así como la claridad del código fuente.
 - La entrega de la práctica se hará durante el tiempo de duración del examen, y se hará en entrega de prácticas accesible a partir de la página web de la asignatura (Menú Entrega prácticas).
 - La práctica se puede entregar tantas veces como se quiera durante el examen. El sistema se queda con la última entrega. De hecho, se recomienda que se entregue varias veces a lo largo del examen, ya que si el ordenador se quedara colgado, habría que reiniciarlo y se perdería toda la información.
 - Tiempo de examen: 1.30 HORA
-

Se decide informatizar el acta de un partido de baloncesto para saber qué equipo es el ganador de un partido. El acta contiene una serie de anotaciones formadas por una pareja de números cada una, con el dorsal del jugador y el número de puntos conseguidos teniendo en cuenta que la última anotación es un valor -1

1 2 4 1 4 1 2 3 6 2 3 2 5 2 5 1 1 3 -1

Implemente una clase para la gestión del acta del partido con los métodos necesarios para manejar un vector en el que se almacenarán los datos:

- a) Constructor de la clase
- b) Método que devuelva el total de elementos utilizados
- c) Método que devuelva la capacidad
- d) Método para añadir un jugador con su puntuación
- e) Método que dado un índice devuelva los valores asociados a al jugador y su puntuación.
- f) Método que devuelva el dorsal del jugador que más puntuación ha hecho en un partido.