

EXAMEN 1 PROGRAMACION - DAW1 - 7/11/2023

Hay que entregar en AULES los archivos .java y .class de cada ejercicio desarrollados en JAVA.
Se valorará la limpieza del código, el orden y que se sigan las normas de la programación estructurada y la algorítmica..

Sólo se aceptará código original. Cualquier indicio de copia total o parcial ya sea de un compañero u obtenido de internet será considerado nulo.

EJERCICIO 1/3 (3 Puntos)

Desarrolla un programa en JAVA que:

- Pregunte "Como te llamas?"
- Al introducirle el nombre conteste "Hola!" y el nombre introducido
- Pregunte si "Sabes programar?", y que sólo acepte "Si" o "No"
- Si no se responde correctamente 3 veces seguidas, que muestre un "Si no contestas bien me voy" y acabe el programar
- Si responde "No", mostrar en pantalla "Loooser!", y acabe el programar
- Si responde "Si" que pregunte "Cuantos años llevas programando?"
- Si lleva hasta 1 año que conteste "Novato!"
- Si lleva hasta 5 años que conteste "Experto!"
- Si lleva más de 5 que conteste "Oh maestro, te adoramos!"

El resultado debe ser como se muestra en el ejemplo:

```
Como te llamas? Gines
Hola Gines
Sabes programar? npí
Sabes programar? a saber
Sabes programar? sdfsd
Si no contestas bien me voy
```

```
Como te llamas? Gines
Hola Gines
Sabes programar? npí
Sabes programar? No
Loooser!
```

```
Como te llamas? Gines
Hola Gines
Sabes programar? Si
Cuantos años llevas programando? 1
Novato!
```

```
Como te llamas? Gines
Hola Gines
Sabes programar? Si
Cuantos años llevas programando? 3
Experto!
```

```
Como te llamas? Gines
Hola Gines
Sabes programar? Si
Cuantos años llevas programando? 7
Oh maestro, te adoramos!
```

EJERCICIO 2/3 (4 puntos)

Desarrolla un programa en JAVA que realice tantas apuestas aleatorias de Euromillón como se le pidan. El Euromillón consta de 5 números del 1 al 50 (no se repiten entre esos 5) y 2 números adicionales más llamados estrellas del 1 al 10 (que tampoco se repiten entre ellos 2).

Cada apuesta saldrá por pantalla con el siguiente formato y ordenado de menor a mayor: 01 02 03 04 05 + 1 2

En este ejemplo se solicitan 10 apuestas:

```

Numero de apuestas? 10

06 08 10 13 21 + 4 6
09 19 32 40 41 + 4 7
01 04 17 26 41 + 5 9
07 14 33 35 48 + 5 7
22 23 25 26 27 + 2 7
02 06 10 35 47 + 9 10
02 05 08 21 30 + 9 10
01 08 37 46 47 + 8 9
07 09 12 19 38 + 1 5
01 14 23 27 37 + 2 8
    
```

EJERCICIO 3/3 (3 puntos)

Nos piden crear un campo minado para un juego en una parcela de 20x20 cuadrantes en donde tendremos que colocar 50 minas en total. Desarrolla un programa en JAVA que represente el campo en pantalla y coloque las minas de manera aleatoria cada vez que se ejecute, siguiendo las siguientes premisas:

- Una parcela sin mina se representará con el carácter '_'.
- Una parcela con mina se representará con el carácter '*'.
- En la esquina superior izquierda no puede haber mina ni tampoco en las adyacentes.
- Una mina no podrá tener ninguna otra mina alrededor. No puede haber minas que se toquen.

```

_ * _ * * _ *
_ _ * _ _ _ _
* _ _ * _ _ * *
_ * _ _ _ _
_ _ _ * _ * _
* _ * _ _ _
_ _ _ _ _
_ * _ _ * _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ * _ * _
_ _ _ _ _
* _ _ _ _ *
_ _ _ _ _
_ * _ _ _ *
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
    
```