INTRODUCCIÓN A LA **PROGRAMACIÓN**

Laboratorio 04

ING. MARTIN POLIOTTO

Docente a cargo del módulo

Agosto 2020

















Practica 01:

Desarrollar un programa Java que genere por teclado 100 números enteros y los guarde en un arreglo unidimensional. A continuación calcula y muestra por separado la media de los valores positivos y la de los valores negativos.

Practica 02:

Para realizar una prueba estadística, se lanzan simultáneamente 2 dados y se anotan los resultados obtenidos. Al cabo de **n** lanzamientos, se necesita determinar:

- Mostrar los resultados de los lanzamientos
- Cuántas veces se obtuvo el mismo valor en ambos dados y qué porcentaje representa sobre el total de lanzamientos.
- En qué lanzamiento se dio por primera vez una suma impar entre ambos dados

Practica 03:

Se necesita desarrollar un programa que permita cargar los tiempos obtenidos por los 20 participantes de una competencia de ciclismo. Con los tiempos registrados en minutos el programa debe:

- Determinar el tiempo promedio de la carrera
- Determinar la cantidad de abandonos (se considera abandono cuando el tiempo ingresado es 0)
- Determinar y mostrar el tiempo del ganador
- Mostrar el listado completo de tiempos ordenado en forma ascendente (Tener presente que los abandonos no debería figurar en el listado).







Practica 04:

Se necesita desarrollar un programa Java que permita procesar las n multas de tránsito labradas el último fin de semana en las rutas de la provincia. Para ello se pide cargar un arreglo con los **n códigos** de infracción, valores comprendidos en [1:20], junto con los **n importes** en pesos en otro arreglo.

Con los datos cargados en los arreglos se pide:

- Determinar el monto total recaudado el último fin de semana
- Determinar para cada código de infracción la cantidad de actas labradas (mostrar solo aquellos códigos que fueron labrados, es decir que aparecieron en al menos un acta)
- Informar el código de infracción que más se presentó durante el fin de semana.

