

TIPO B



TIPO B

# EL JUEGO DEL JAVAMAR

Bienvenido al Juego del Javamar, has sido seleccionado para jugar a este maravilloso juego el cual consiste en 8 pruebas que deberás superar, cada una de las pruebas te otorgará una serie de puntos que al finalizar todos los juegos serán tu nota final.



## JUEGO 1

Realiza un programa que solicite al usuario tres números y diga si la suma de los tres números es negativa o no, si es par o no, si es mayor de 10 o no y si la suma es un número primo o no. Este juego te otorgará 0,75 puntos.

## JUEGO 2

Realiza un programa que solicite al usuario 35 números, almacénalos en un array de enteros. Seguidamente deberás mostrar en pantalla el nº más alto de todos, el más bajo, y la media de todos los nºs pares. Este juego te otorgará 0,5 puntos.

## JUEGO 3

Realiza un programa que solicite edades al usuario hasta que el usuario no quiera introducir más. Cuando el usuario decida no introducir más edades deberás mostrar en pantalla cual es la edad más elevada, la edad más baja y la media de todas las edades introducidas por el usuario. Este juego te otorgará 0,75 puntos.

## JUEGO 4

Realiza un programa que solicite al usuario 27 números y los introduzca en un array. El programa finalmente deberá mostrar en pantalla un listado de todos los números primos menores de 16 del array. Este juego te otorgará 1,5 puntos.



## JUEGO 5

Realiza un programa que solicite al usuario los siguientes datos a 50 alumnos (nombre, nota, edad, nº hijos, y altura) y almacena esos datos en diferentes arrays. El programa finalmente deberá mostrar en pantalla un listado con el siguiente formato:

- Alumno: Issac con nota: 7,6 y 19 años de edad tiene 2 hijos y mide 1.54.
- Alumno: Alejandro con nota: 8,1 y 23 años de edad tiene 0 hijos y mide 1.88.

El listado deberá ser únicamente de los alumnos que cumplan los siguientes requisitos: tengan una altura de entre 1,89 y 1,60 ambos incluidos, estén aprobados y tengan más de 15 años. Este juego te otorgará 1,5 punto.

## JUEGO 6

Realiza un programa que solicite al usuario 2 arrays de 5 números. El programa deberá crear un array resultante con todos los números impares en la parte izquierda y todos los pares en la parte derecha. Ejemplo: Array1{4,6,5,9,1} Array2{3,2,1,4,5} ArrayResul {5,9,1,3,1,5,4,6,2,4}.

Puedes crear más arrays si lo necesitas. Este juego te otorgará 1,5 puntos.

## JUEGO 7

Realiza un programa que solicite al usuario 4 arrays de 5 números. Crea un quinto array y rellénalo con los números pares de los 4 primeros arrays, pero insértalos de manera inversa. **Ejemplo:** array1 {2,3,3,5,6}, array2 {1,7,8,4,4}, array3 {1,1,8,1,4}, array4{6,8,4,2} ArrayResul{2,4,8,6,4,8,4,4,8,6,2}. Este juego te otorgará 1,5 punto.

## JUEGO 8

Realiza un programa que solicite al usuario el tanteo de un Set de un partido de tenis entre Rafa Nadal y Dominic Thiem. El programa solicitará al usuario el tanteo en juegos de Nadal y de Thiem en el set actual. El programa, analizando el tanteo, deberá decir si el juego lo ha ganado Nadal, Thiem, si está en juego o si es inválido. Este juego te otorgará 2 puntos.

Para resolver este ejercicio deberás utilizar un if principal e ir anidando el resto de ifs.

### Reglas del tenis:

Para ganar un set, un jugador debe ganar 6 juegos, pero además debe haber ganado por dos juegos de diferencia más que su rival.

TIPO B



TIPO B

Si el set está empatado a 5 juegos, el ganador es el primero que llegue a 7.

Si el set está empatado a 6 juegos, el set se define en un último juego, en cuyo caso el resultado final es 7-6.

**Ejemplo:**

Juegos ganados por Rafa: 4  
Juegos ganados por Thiem: 5  
Respuesta del programa: En juego

Juegos ganados por Rafa: 4  
Juegos ganados por Thiem: 6  
Respuesta del programa: Ganó Thiem

Juegos ganados por Rafa: 8  
Juegos ganados por Thiem: 5  
Respuesta del programa: Inválido

Juegos ganados por Rafa: 6  
Juegos ganados por Thiem: 6  
Respuesta del programa: En juego

Juegos ganados por Rafa: 7  
Juegos ganados por Thiem: 5  
Respuesta del programa: Ganó Rafa

**FIN**

Jul-20 9  
Jul-20 10