

C.F.G.S.: DESARROLLO DE APLICACIONES WEB
Módulo: Programación

TEMA 2: PRÁCTICA_1

IDENTIFICACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE UN PROGRAMA INFORMÁTICO

"Lo mejor de los booleanos es que si te equivocas,
estás a un sólo bit de la solución correcta"

1. Programa que muestre por pantalla, respetando los retornos de línea, el siguiente texto

Me gusta la programación
Cada día
MÁSSS

2. Programa en el que declaramos una variable entera con valor nuestra edad y escribimos la siguiente salida:

MI EDAD: aparecerá el valor
MI EDAD EL PRÓXIMO ANYO: aparecerá el correspondiente valor

3. Programa en el que declaramos dos variables reales con el valor que queramos y mostramos la siguiente salida

5.6666666 + 3.4444444 = 9,11111

(Utiliza los valores que tú quieras)

4. Programa que calcula la longitud de una circunferencia de radio 3 metros ($2\pi r$)
5. Programa que calcula el área de una circunferencia de radio 5,2 centímetros (πr^2)
6. Programa en el que declaramos las variables edad, estudios, ingresos (decidir cuál es el tipo de dato más adecuado para cada una) y les damos un valor. Almacenar en una variable booleana jasp el valor:

Verdadero si la edad es inferior a 28, el nivel de estudios es mayor que tres y los ingresos superan los 28.000 €

Falso en caso contrario

7. Programa que dados dos variables a y b, intercambie sus valores
8. Programa que dada una variable t que contiene un tiempo en segundos, nos muestre dicho tiempo expresado en horas, minutos y segundos.