

<i>Desenvolupament d'aplicacions multiplataforma</i>		
Dept.: Informàtica	Mòdul: 03	Programació bàsica
Curs i grup: 2019/2020 (S1AM)	UF 1	Programació estructurada
	IA 11	Tractament de cadenes de caràcters
Data de lliurament IA:	Nom i Cognom:	

Resultats d'aprenentatge:

1. RA2. Utilitza correctament tipus de dades simples i compostes emprant les estructures de control adients.

Metodologia

Disseny i edició de programes en el llenguatge Java. Es proporciona l'aplicació JUDGE per a realitzar l'autoavaluació de cada activitat. Es proporcionen exemples per a cada activitat per a facilitar aquesta tasca.

Equip i materials:

Documents proporcionats a l'aula virtual del mòdul i aplicació JUDGE.

Temporització:

5 hores.

Criteris d'avaluació:

RA2	Utilitza correctament tipus de dades simples i compostes emprant les estructures de control adients.	

Activitats:

Fer les activitats següents tot seguint les indicacions del professor.

ACTIVITAT 1. 🏆 (*) Realitzar un programa que donada una frase torni la seva longitud, un cop eliminats els caràcters en blanc inicials i finals.

```
→ CADENA:   Hola
→ 4
```

ACTIVITAT 2. 🏆 (*) Realitzar un programa que demani una frase i mostri la primera i l'última letra, un cop eliminats els caràcters en blanc inicials i finals.

```
→ FRASE:    BON dia
→ B
→ a
```

ACTIVITAT 3. 🏆 (*) Realitzar un programa que demani una frase i la mostri en majúscules i minúscules.

```
→ FRASE:    BON dia
→ BON DIA
→ bon dia
```

ACTIVITAT 4. 🏆 (*) Realitzar un programa que demani una frase i la mostri en format oració (primera lletra en majúscules). Cal eliminar els espais en blanc inicials i finals.

```
→ FRASE:    hola BON DIA
→ Hola bon dia
```

ACTIVITAT 5. 🏆 (*) Realitzar un programa que donada una data en format dd/mm/aaaa torni el dia, el mes i l'any tal i com es mostra a l'exemple.

```
→ DATA:    18/08/2011
→ DIA: 18
→ MES: 08
→ ANY: 2011
```

ACTIVITAT 6. 🏆 (*) Realitzar un programa que demani una frase i digui si correspon a un dia de la setmana abreviat (dl, dm, dc, dj, dv, ds, du) en majúscules o minúscules.

```
→ CADENA:    dl
→ true
```

ACTIVITAT 7. 🏆 (**, sense cap mètode de Character o String) Realitzar un programa que demani una lletra i informi si és un DÍGIT, una LLETRA o ALTRES.

```
→ LLETRA:    3
→ DIGIT
```

ACTIVITAT 8. 🏆 (*) Realitzar un programa que demani una caràcter i informi si és un DÍGIT, una LLETRA o ALTRES.

→ LLETRA: 3
→ DIGIT

ACTIVITAT 9. 🏆 (*) Realitzar un programa que demani una lletra i informi si està en MAJUSCULA o MINUSCULA. Si l'usuari no introdueix una lletra, cal mostrar ERROR.

→ LLETRA: a
→ MINUSCULA

→ LLETRA: 1
→ ERROR

ACTIVITAT 10. (**) Realitzar un programa que donada una data en format dd/mm/aaaa informi si aquesta és CORRECTA o INCORRECTA, sense tenir en compte els anys de traspàs.

→ DATA: 31/09/2011
→ INCORRECTA

Instruccions per al lliurament de la pràctica:

- Cal validar el programes en l'aplicació JUDGE.
- S'ha de dipositar en l'aula virtual del mòdul un fitxer comprimit en ZIP (*.zip) que contingui:
Tots els fitxers *.java elaborats
- En nom del fitxer ha de ser:
M03U01I11_Cognom_Nom.zip