

<i>Desenvolupament d'aplicacions multiplataforma</i>		
Dept.: Informàtica	Mòdul: 03	Programació bàsica
Curs i grup: 2017/2018 (S1AM)	UF 1	Programació estructurada
	IA 14	Estructures de repetició. Prova de validació
Data de lliurament IA: 15/12/17	Nom i Cognom:	

Resultats d'aprenentatge:

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

Metodologia

Realització de programes en Java.

Equip i materials:

Documents proporcionats a l'aula virtual del mòdul.

Temporització:

2 hores.

Criteris d'avaluació:

2.1	Describeix els fonaments de la programació, analitzant, dissenyant i escrivint algorismes simples de programació per la resolució de problemes. Revisa i corregeix errors apareguts en els programes, fent servir un entorn integrat de desenvolupament i comenta adequadament el codi.	
2.3	Realitza operacions bàsiques, compostes i de tractament de caràcters.	
2.4	Utilitza correctament les diferents estructures de repetició disponibles.	

Activitats:

Fer les activitats següents tot seguint les indicacions del professor.

ACTIVITAT 1: Es vol fer una recaptació per un projecte solidari. Els possibles donants podran aportar una quantitat determinada de diners (E) o bé algun objecte (O), que l'organització s'encarregarà de vendre durant la setmana solidària. Cal tenir present que la recaptació finalitza quan s'assoleixen els 500 €.

Es demana un programa que calculi la recaptació. Caldrà que demani a l'usuari el tipus de recaptació que farà (E/O). En el cas que s'aporti un objecte, l'import que s'haurà de comptabilitzar es pot trobar en la següent taula. Si l'usuari introdueix un altre objecte, es considerarà del tipus ALTRES.

Per tal de comprovar quants donants han participat en aquesta recaptació, primer es demanarà si és la primera aportació (P) o una posterior (S). S'acabarà el programa si s'introdueix F.

Llibre	Joguina	Roba	Electronica	Altres
15 €	10 €	20 €	50 €	25 €

- ✓ Totes les cadenes introduïdes s'han de poder posar en majúscules o minúscules.
- ✓ Un cop realitzada l'operació, s'ha de mostrar l'import recaptat i tornar a demanar l'operació.
- ✓ Abans de finalitzar el programa s'ha de mostrar SEMPRE el número de donants, la recaptació i si el recapte ha estat SUFICIENT o INSUFICIENT.

Gestió dels errors:

- ✓ Si s'insereix un tipus incorrecte (donació o tipus de donació), s'haurà de mostrar ERROR i tornar a demanar l'operació.
- ✓ En el cas que l'import no sigui superior a zero, cal mostrar ERROR i tornar a demanar l'operació.
- ✓ Cal acabar el programa si l'usuari comet 3 errors.

```

→ RECAPTE
→ DONACIO (P/S/F): P
→ TIPUS DONACIO: E
→ IMPORT: 25
→ RECAPTACIO: 25
→ DONACIO (P/S/F): S
→ TIPUS DONACIO: O
→ OBJECTE: LLIBRE
→ RECAPTACIO: 40
→ DONACIO (P/S/F): F
→ DONATS: 1
→ RECAPTACIO: 40
→ INSUFICIENT

```

ACTIVITAT 2: Realitzar un programa que demani a l'usuari una paraula i la mostri per pantalla amb les lletres majúscules en minúscula i les minúscules en majúscula. Cal també que s'eliminin els caràcters que no corresponguin a lletres. En el cas que algun caràcter sigui numèric, no es mostrarà la paraula, sinó ERROR.

```

→ PARAULA: Bon Dia
→ bONGIA

```

```

→ PARAULA: Bon Dial
→ ERROR

```

Instruccions per al lliurament de la pràctica:

- 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:
 - M03U01I14_Cognom_Nom.zip