



Boletín de ejercicios Tema 1

1. Ejercicio variables y casting

Declara las siguientes variables con sus correspondientes tipos de datos:

- Numero de balones = 2
- Nombre del equipo = Montecastelo FC
- ¿Algún jugador expulsado? = SI
- Fecha Nacimiento = 21/09/2020
- Numero Seguridad social = 1234567878552

Intenta asignarlas las unas a las otras y verás los mensajes de error que te den.

2. Ejercicio métodos privados

Crea un botón en Visual Studio, con el caption “Agregar persona”

Declara las siguientes variables en el evento button_Click (evento Click del botón):

- Nombre de la persona
- Edad de la persona
- DNI de la persona
- Género de la persona

Decide qué tipos de datos deben tener y comprueba si estas variables pueden ser accedidas desde el código de otros button_Click. Asegúrate de usar la nomenclatura correcta.

3. Darle formato al código

Siguiendo las reglas que hemos visto, identa, dale formato y comenta el código del Ejercicio3.cs para hacer que una persona que no lo ha programado y lo vea por primera vez lo entienda correctamente.



4. Programando de forma procedimental

La secuencia correcta sería:

- Empezar el partido
- Marcar un gol
- Marcar dos goles más
- Acabar el partido
- Llevarse el balón a casa

5. Programando de forma procedimental II

Una de las secuencias posibles sería:

- Calcular las horas trabajadas
- Calcular las vacaciones prorrateadas
- Restar las deducciones
- Realizar la transferencia

6. Programando de forma procedimental III

El problema está en la palabra “o”. Alguien que tenga 73 años también es mayor de 8 y, por lo tanto, podría subirse al juego.

Para evitar la confusión podríamos sustituir la “o” por “y”, de manera que la instrucción sea técnicamente correcta; no obstante, aun así, la advertencia podría malentenderse.

También podríamos escribir:

sólo podrán subir a este juego las personas que tengan entre 8 y 70 años

En este caso, sin embargo, también tendríamos que especificar si las personas de 8 y de 70 años también son admitidas.

7. Programando de forma procedimental IV



Completaría la secuencia con:

- **Despertarse**
 - **Vestirse**
 - **Desayunar**
 - **Lavarse los dientes**
 - **Salir de casa**
 - **Subirse al coche**
 - **Conducir hasta el colegio**
 - **Entrar en clase**
 - **Saludar al profesor**
 - **Atender la lección**
 - **Realizar preguntas**
 - **Resolver ejercicios**
 - **Salir de clase**
-
- Podríamos decir que, por ejemplo, el “conducir hasta el colegio” implica repetición, pues estás haciendo una acción determinada durante un período de tiempo.
 - El caso “Realizar preguntas” conllevaría una selección, ya que solamente realizarás preguntas si tienes dudas.
 - Podríamos desglosar el paso “Resolver ejercicios”:
 - Leer el ejercicio
 - Entenderlo o preguntar dudas
 - Resolverlo
 - Comprobar si la solución es correcta

8. Programando de forma procedimental V

Una secuencia correcta podría ser:

- Comprobar un boleto de lotería



- Si ya he comprobado alguno anteriormente, verificar si este es mayor o menor.
- Quedarme con el número mayor y sacar de la pila el otro número
- Repetir el proceso

9. Programando de forma procedimental VI

Una secuencia podría ser:

- Elegir quién empieza primero
- Colocar una ficha
- Comprobar si puedo hacer una línea vertical, horizontal o diagonal
- Colocar fichas hasta acabar la partida

10. Nomenclatura de variables

- volumen – permitido, estilo correcto
- AREA – permitido, pero es preferible usar área
- Longitud – permitido, pero es preferible usar la 'l' minúscula
- 3lados – no está permitido, ya que empieza con un dígito
- lado1 – permitido, estilo correcto
- lonitud – permitido, aun cuando está mal escrita la palabra 'longitud'
- Misalario – permitido, pero es preferible usar miSalario
- su salario – no permitido (están prohibidos los espacios en medio de un nombre)
- tamanoPantalla – permitido, estilo correcto

11. Asignación de valores

En la línea 2, **b no está asignada**. Se producirá un error de compilación debido a que estamos tratando de almacenar una variable no asignada en a.