

EJERCICIOS TAREA 3.4:

RELACION DE EJERCICIOS DE REPETICION:

1. TIEMPO DE DURACIÓN DE UN VIAJE:

Un viajero quiere saber cuánto tiempo ha tardado en realizar un viaje. Ha parado 10 veces y conoce **la duración en minutos** de cada uno de los 10 tramos del viaje.

Haz un programa que pida por teclado el tiempo que invirtió el viajero en cada uno de los tramos y calcule el tiempo total del viaje en formato horas y minutos.

Por ejemplo:

Dime la duración en minutos del tramo 1: **15**

Dime la duración en minutos del tramo 2: **30**

Dime la duración en minutos del tramo 3: **87**

.....

Tiempo total de viaje: 2 horas y 12 minutos

“CALCULAR ESTADÍSTICAS DE NOTAS”

Haz un programa que lea las notas de los 10 alumnos de clase (las notas pueden contener decimales). **El programa debe calcular y mostrar por pantalla:**

NUMERO DE ALUMNOS QUE APRUEBAN: 6

NUMERO DE ALUMNOS QUE NO SUPERARON LA PRUEBA: 4

NOTA MAS BAJA: 3

NOTA MÁS ALTA: 9

NOTA MEDIA DEL AULA: 6,3

NOTA MEDIA DE LOS ALUMNOS QUE APRUEBAN: 7,2

NOTA MEDIA DE LOS ALUMNOS QUE NO SUPERAN LA PRUEBA: 3,2

- Un alumno aprueba si saca una nota igual o superior a 5 puntos

EJERCICIOS TAREA 3.4:

- Un alumno suspende si saca una nota inferior a 5 puntos
 - La nota media del aula corresponde a la nota media de todos los alumnos
 - La nota media de los alumnos que aprueban corresponde a la nota media de los alumnos que aprobaron la prueba.
 - La nota media de los alumnos que no superan la prueba corresponde a la nota media de los alumnos que suspendieron la prueba.
-

“AVERIGUAR NÚMERO”:

El objetivo del juego es averiguar un número secreto. Pide por teclado repetidamente un número hasta averiguar el número secreto.

Cada vez que pidas un número debes mostrar uno de los siguientes mensajes:

- **“Estás muy lejos”** si la diferencia entre el número secreto y el que has escrito es mayor que 10
- **“estás a menos de 10”** si la diferencia entre el número secreto y el que has escrito es menor que 10
- **“Estas a menos de 5”** si la diferencia entre el número secreto y el que has escrito es menor de 5.
- **“casi aciertas”** si la diferencia entre el número secreto y el que has escrito es menor de 3.
- **“Acertaste”** si has acertado el número. **Termina el programa en ese instante.**

Por ejemplo, si el número secreto es el 56:

Dime un número: **30**

“Estás muy lejos”

Dime un número: **40**

“Estás muy lejos”

Dime un número: **50**

“estás a menos de 10”

Dime un número: **55**

“casi aciertas”

Dime un número: **56**

“acertaste”

EJERCICIOS TAREA 3.4:

Nota: Puedes utilizar la función matemática valor absoluto **Math.abs()** para calcular la distancia entre dos números (La función valor absoluto siempre devuelve un número positivo)

Por ejemplo:

Math.abs(3) devuelve **3**

Math.abs(-3) devuelve **3**

Math.abs(15 - 10) devolvería **5**

Math.abs(10 - 15) devolvería **5**

“PIEDRA, PAPEL O TIJERA”:

El objetivo del juego es vencer al oponente seleccionando el arma que gana, según las siguientes reglas:

- **La piedra aplasta la tijera.** ...
- **La tijera corta el papel.** ...
- **El papel envuelve la piedra.** ...

En caso de empate (que dos jugadores elijan el mismo elemento), se juega otra vez.

Realiza un programa que simule el juego “piedra papel o tijera” para dos jugadores:

- ✓ Lee por teclado el arma elegida por el jugador1 (**por ejemplo, piedra**)
- ✓ Lee por teclado el arma elegida por el jugador2 (**por ejemplo, tijera**)
- ✓ Muestra quién fue el ganador (en el ejemplo mostraría por pantalla **“el ganador fue el jugador1, la piedra aplasta la tijera”**)
- ✓ Si los dos jugadores eligen la misma arma, muestra el mensaje **“empate, volvemos a intentarlo”** y repite el proceso (vuelve a pedir nuevas armas para el jugador1 y el jugador2)