





Ejercicios Métodos 'Simples'

[Descargar estos ejercicios](#)

Índice

- [Ejercicio 1](#)
- [Ejercicio 2](#)
- [Ejercicio 3](#)
- [Ejercicio 4](#)
- [Ejercicio 5](#)
- [Ejercicio 6](#)
-  [Ejercicio 7](#)
-  [Ejercicio 8](#)
-  [Ejercicio 9](#)
-  [Ejercicio 10](#)

Ejercicio 1

Escribe el resultado de ejecutar este programa y comenta el motivo de la salida.

Nota: Puedes ayudarte con la traza.

```
class Program
{
    static void Eleva(int a)
    {
        a = a * a;
    }
    static void Main()
    {
        for (int a = 0; a < 10; a = a + 2)
        {
            Eleva(a);
            Console.WriteLine(a);
        }
    }
}
```

Ejercicio 2

Diseña una función denominada Eleva, que calcule **x elevado a n**, dados ambos como parámetro.

Una vez definido, integra dicha función en un programa que calcule e imprima el resultado de la siguiente expresión, siendo x, y, m tres números enteros introducidos por teclado.

Posible salida por pantalla:

```
Introduzca x: 3
Introduzca y: 4
Introduzca m: 2

( x(4) + y(m) )/2 = 48
```

Ejercicio 3

Escribe un algoritmo que, dados por teclado cinco días de la semana, escritos en forma de número, muestre el nombre del día asociado a cada uno de ellos.

Para ello, implementa el procedimiento **DiaSemana**, que dado un número escriba en pantalla el día correspondiente (**utilizando switch**)...

Nota: el parámetro del procedimiento será de **entrada** (referencia). Además deberá comprobar que el número de entrada esté en el rango de 1 a 7 indicando, si es necesario, que la entrada no ha sido válida.

Posible salida por pantalla:

```
Introduce dia de la semana: 1
Lunes
Introduce dia de la semana: 2
Martes
Introduce dia de la semana: 7
Domingo
Introduce dia de la semana: 9
Día de la semana no válido.
Introduce dia de la semana: 3
Miercoles
```

Ejercicio 4

Implementa un programa en C# con una función que admita como argumentos **dos números enteros (m y n)** y devuelva como valor asociado al nombre de la función, el número combinatorio.

Este método debe llamar a su vez a la función **factorial** (que devolverá el factorial de un número pasado como argumento).

Posible salida por pantalla:

Introduzca m: 5

Introduzca n: 3

Combinatorio de 5 y 3 = 10

Ejercicio 5

Escribe el resultado de ejecutar este programa y comenta el motivo de la salida.

Nota: Puedes ayudarte con la traza.

```
class Program
{
    public const int n = 5;
    public static int b = 2, a = 3;
    static int funcion(int b)
    {
        int c;
        c = b + a;
        b++;
        return c;
    }
    static void Main()
    {
        int i;
        for (i = 0; i < n; i++)
            b = funcion(i);
        Console.WriteLine(b);
    }
}
```

Ejercicio 6

Crea un método que cambie de formato una fecha. Dados el día, mes y año devuelva un número entero tipo long (ver nota) .

Dada esta función, diseña un programa que solicite dos fechas de nacimiento y averigüe cual de las dos personas es mayor.

Nota: Para una fecha que corresponda con 2/4/1997 el entero largo devuelto sería 19970402.

Posible salida devuelta:

Introduzca nombre de la persona: Pepe

Introduzca día: 18

Introduzca mes: 01

Introduzca año: 1990

Introduzca nombre de la persona: María

Introduzca día: 17

Introduzca mes: 1

Introduzca año: 1990

fecha1 = 19900118 y fecha2 = 19900117

La fecha de nacimiento de Pepe es mayor que la de María.

✓ Ejercicio 7

Construye un programa que dados tres números enteros correspondientes a la hora, minutos y segundos actuales, calcula la hora (en el mismo formato) que será un segundo más tarde. Para ello, se deben diseñar dos métodos:

- **HoraASegundos** que dados tres argumentos de entrada correspondientes a hora, minutos y segundos, devuelva la conversión de dicha hora a segundos desde las 00:00:00.
- **SegundosAHora**, que dado un argumento de entrada correspondiente a una hora en segundos desde las 00:00:00, la convierta en horas, minutos y segundos y la devuelva. **Devolverás la información mediante parámetros de salida.**

Nota: El algoritmo debe leer la hora en formato HH, MM y SS, después transformarla a segundos (con HoraASegundos), sumarle uno a dichos segundos y después volver a transformarla en HH, MM y SS (con SegundosAHora).

Posible salida devuelta:

Hora: 12:59:59

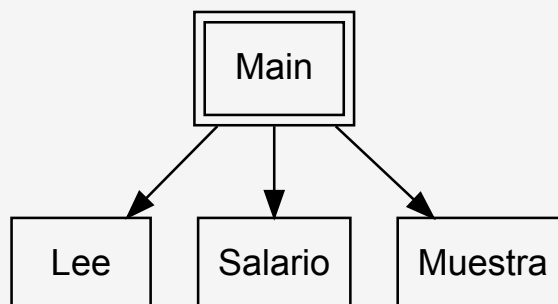
Hora: 13:00:00

✓ Ejercicio 8

Escribe un método llamado **Lee** que que obtenga los siguientes datos de un usuario: número de departamento, coste por hora y horas trabajadas. **Usarás tuplas para resolverlo**

Escribe un método llamado **Salario** que para calcular el salario semanal multiplique el coste por hora por el número de horas trabajadas.

Escribe un método llamado **Muestra** que muestre el salario semanal, el número del departamento, el coste por hora y las horas trabajadas. Podéis fijaros en el siguiente DEM:



POSIBLE SALIDA POR PANTALLA:

Introduce el número del departamento del trabajador:

1

Introduce las horas trabajadas:

15

Introduce el coste hora:

23

El empleado de 1 ha trabajado 15 horas a un coste por hora de 23 euros por lo que

✓ Ejercicio 9

Escribe un programa para jugar a adivinar números. El programa tiene que seguir los siguientes pasos:

1. Calcular de forma aleatoria el **número a adivinar** por el jugador. El número debe hallarse entre 0 y 50 (ambos inclusive).
2. Preguntar un número al jugador y dar una **pista** indicando si el número introducido es mayor o menor que el número a adivinar.
3. Si el jugador acierta el número, la partida terminará indicando la **cantidad de tentativas** hechas por este jugador para acertar.
4. Habrá un máximo de tentativas dependiendo del **nivel** elegido para jugar:
fácil = 10, medio = 6, difícil = 4 .
5. El programa preguntará si se desea **seguir jugando**. Si se responde que sí el juego seguirá pidiendo un nuevo nivel y generando otro número, si se responde **ESC** se saldrá del programa. Cualquier otra respuesta no será válida y se pedirá que se vuelva a responder.

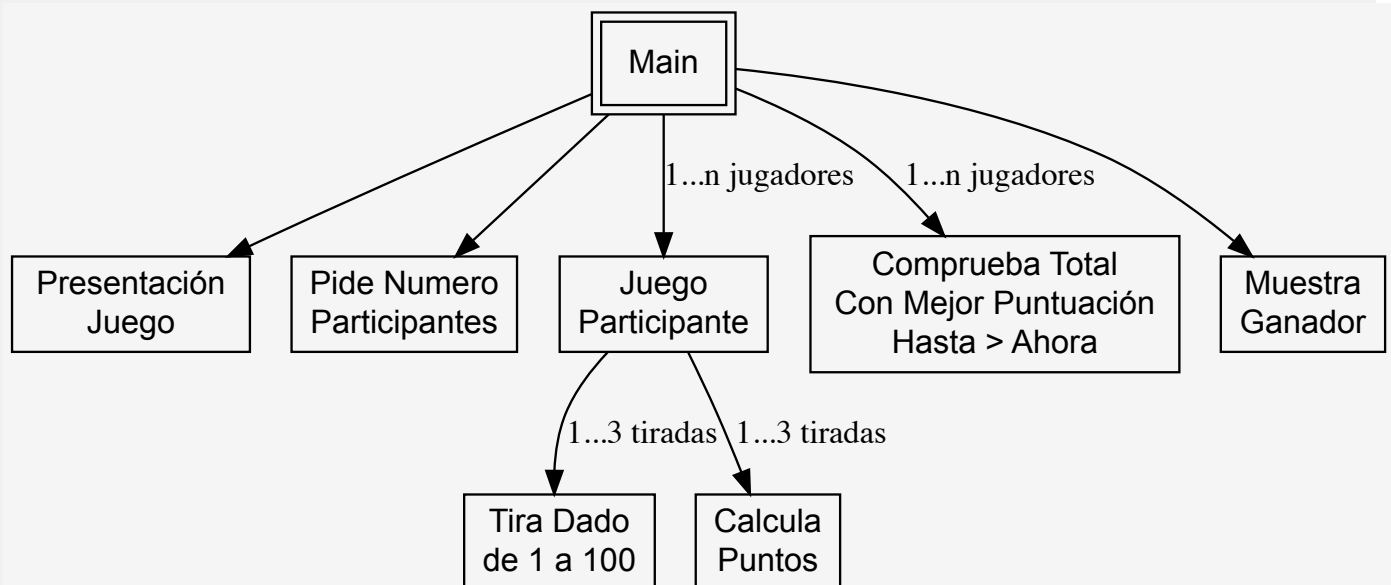
Nota: Será necesario realizar los métodos y el paso de parámetros que consideres adecuado para una correcta programación.

```
//Forma de controlar la pulsación en consola de la tecla ESC > con C#...  
// El programa espera una tecla y la guarda en continuar.  
    ConsoleKeyInfo continuar = Console.ReadKey();  
// Comprobación de que la tecla pulsada es ESC.  
    Boolean esESC = continuar.Key == ConsoleKey.Escape;
```


✓ Ejercicio 10

Programa que implementará un juego con las siguientes características:

1. El programa pedirá que introduzcas el número de participantes a jugar.
2. Cada participante tirará 3 veces un dado con valores entre 1 y 100 (electrónico se entiende), sumándose el valor de las 3 jugadas. Ganará el participante que obtenga mayor puntuación según las siguientes reglas:
 - Si el nº obtenido es múltiplo de 3 o de 5 sumara 10 pts.
 - Si el nº obtenido es múltiplo de 4 o de 6 sumara 5 pts.
 - Si el nº obtenido es mayor de 80 sumara 2 pts.
 - Si el nº obtenido es mayor de 50 sumar 1 pts.
 - Si el nº obtenido es menor de 50 restará 2 pts.
 - Si el nº obtenido es menor de 20 restará 1 pts.
3. El DEM para el juego será más o menos el siguiente.



POSIBLE SALIDA:

Cada participante tirará 3 veces un dado con valores entre 1 y > 100 (electrónico se entiende), sumándose el valor de las 3 jugadas. Ganará el > > participante que obtenga mayor puntuación según las siguientes reglas:

- Si el nº obtenido es múltiplo de 3 o de 5 sumará 10 pts.
- Si el nº obtenido es múltiplo de 4 o de 6 sumará 5 pts.
- Si el nº obtenido es mayor de 80 sumará 2 pts.
- Si el nº obtenido es mayor de 50 sumará 1 pts.
- Si el nº obtenido es menor de 50 restará 2 pts.
- Si el nº obtenido es menor de 20 restará 1 pts.

Participantes?: 2

Soy el jugador 1 y mis jugadas son...

Tirada: 70 y Puntos: 11

Tirada: 10 y Puntos: 18

Tirada: 19 y Puntos: 15

Soy el jugador 2 y mis jugadas son...

Tirada: 45 y Puntos: 8

Tirada: 15 y Puntos: 15

Tirada: 46 y Puntos: 13

Ha ganado el jugador 1 con 15 puntos.