

EXAMEN 1ª Eval. DAW 1. PROGRAMACIÓN

9 de diciembre – Turno B

Nota: crea una carpeta que contendrá todo “el contenido de tu examen”. Dicha carpeta será recogida por tu profesor al finalizar (con un USB). Los ejercicios se pueden realizar en cualquier orden. De cada ejercicio debes entregar al menos su código de forma legible y entendible en “una versión” (se valorará el uso de comentarios). Para ello entregarás como mínimo, de cada ejercicio, un archivo con la extensión “.txt o .docx o .odt” o cualquier otro formato de texto su código. Además puedes entregar “la carpeta o archivos que genere” (sin dejarte nada para su correcto funcionamiento) del IDE con el que has llevado a cabo la programación.

1. Hacer un programa que pida los tipos primitivos por ventana y los muestre por consola. (0,5 puntos).
2. Hacer un programa que pida “un número de mes” y “un número de día” y nos escriba de que mes se trata y a qué estación pertenece. (1,5 puntos).

Las estaciones del año se distribuyen así:

- Primavera: inicia el 21 de marzo al 20 de junio.
- Verano: inicia el 21 de junio y finaliza el 20 de septiembre.
- Otoño: inicia el 21 de septiembre y finaliza el 20 de diciembre.
- Invierno: inicia el 21 de diciembre y finaliza el 20 de marzo.

3. Hacer un programa que pida un entero entre 1 y 50. Que calcule el factorial de dicho número. Es decir si le paso “6”, devolverá $6! = 720$. Pista o fórmula: $(6! = 6 * 5 * 4 * 3 * 2 * 1)$. (1.5 puntos).

4. Hacer un programa que genere números aleatorios entre “0 y 99” hasta obtener 5 números impares. El programa devolverá el número intentos que se ha llevado a cabo para generar dichos valores. (2 puntos).

5. Hacer un programa que pida números hasta que se introduzca un 0. Nos deberá mostrar la suma de todos ellos, la media de todos ellos, el

producto de todos ellos, así como cuántos positivos y cuántos negativos hemos introducido. (2 puntos).

6. (2,5 puntos) Hacer un programa que un entero (este deberá ser positivo, menor que 10, si no fuera así, deberá insistir hasta que se introduzca un valor válido). Una vez introducido un valor válido dibujará un triángulo de la siguiente forma:

Si el valor pasado es 4:

```
* * * *  
* * *  
* *  
*
```