Tarea para PROG04.

|  |
| --- |
| **Detalles de la tarea de esta unidad.** |
| **Enunciado.** |
| A continuación, se enumeran varios supuestos que el alumnado debe solventar a través de la realización un programa por cada uno de los supuestos propuestos.   * **Supuesto 1:**Realiza un programa que pida tres valores numéricos A, B, y C, compruebe que están comprendidos entre 0 y 100 y los intercambie del modo siguiente:   + B tomará el valor de A.   + C tomará el valor de B.   + A tomará el valor de C. * **Supuesto 2:** Realiza un programa que lea tres números y nos diga cual de ellos es mayor o bien si son iguales. Debes añadir un bloque try-catch que capture dos tipos de excepciones: error de lectura (si hay algún error con el buffer) y de datos erróneos (si se introduce un valor fuera de rango). * **Supuesto 3:** Realizar un programa que lea un número por teclado. En caso de que ese número sea 0 debe finalizar el programa, si es menor que 0 volverá a pedir un nuevo número. Si es mayor que 0, se deberá calcular su cuadrado y la raíz cuadrada del mismo, visualizando los resultados en pantalla. Utilizar sentencias de control y break. * **Supuesto 4:** Un colegio desea saber qué porcentaje de niños y qué porcentaje de niñas hay en el curso actual. Diseñar un programa que pida por pantalla el número de niños y niñas, y llame a una función que dé como resultado el porcentaje de ambos. Utiliza la instrucción throws para delegar el manejo de excepciones de la función al programa principal. * **Supuesto 5:** Diseñar un programa que pida un número del 1 al 7, en caso de estar fuera de ese rango lo siga pidiendo y en caso de estar dentro muestre por pantalla el día de la semana que le corresponda. Incorpora las etiquetas de comentarios de documentación que consideres necesarias.   Lo que debes entregar: En un documento de word o pdf, las capturas del código fuente con los resultados de los mismos (tal y como se vería con Netbeans) para así mostrar que funcionan (debes mostrar una prueba ejecutada del ejercicio). Además se incluirá el código fuente de cada uno de los supuestos debidamente identificados en su formato original (archivos .java).  Cómo lo debes entregar: comprimidos en un zip, rar o similar. |
| **Criterios de puntuación. Total 10 puntos.** |
| * Cada supuesto vale 2 puntos.   Total: 10 puntos |
| **Recursos necesarios para realizar la Tarea.** |
| * Ordenador personal con un procesador de textos (Microsoft Word, Open Office o similar). * Entorno de desarrollo NetBeans. * Conexión a Internet. * Navegador Web. |
| **Consejos y recomendaciones.** |
| El código fuente de cada uno de los supuestos debe estar debidamente identificado y separado de los demás. Utiliza comentarios a lo largo de tu código si lo ves preciso. Utiliza tabulaciones y estructura tu código para que sea lo más legible posible. |
| **Indicaciones de entrega.** |
| Una vez realizada la tarea elaborarás un único documento donde figuren las respuestas correspondientes. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:  **apellido1\_apellido2\_nombre\_SIGxx\_Tarea**  Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la cuarta unidad del MP de PROG**, debería nombrar esta tarea como...  **sanchez\_manas\_begona\_PROG04\_Tarea** |