



Examen T1 de Programación. Modelo A

1. Realiza un programa que pida por pantalla 5 notas de un alumno. Si la media es mayor o igual a 7 debe mostrar un mensaje que diga "Promocionado". (1.75 puntos)
2. Confeccionar un programa que permita cargar un número entero positivo de hasta tres cifras (Se debe validar esto) y muestre un mensaje indicando si tiene 1, 2 o 3 cifras. (1.75 puntos)
3. En una empresa trabajan n empleados (este valor n se introducirá por pantalla) cuyos sueldos oscilan entre 1000€ y 3000€. realizar un programa que lea los sueldos que cobra cada empleado e informe cuántos empleados cobran entre 1000€ y 2000€ y cuántos cobran más de 2000€. Se debe validar que cada sueldo introducido entra dentro del rango de sueldos definido por la empresa. Además, el programa deberá informar del importe que gasta la empresa en sueldos al personal. (3 puntos)
4. Realiza un programa que haga lo siguiente: El programa muestra un número aleatorio (entre 1 y 100), después el usuario introducirá dos números para que formen la suma del número aleatorio. El programa nos dirá si la suma es o no correcta. El juego completo consta de 10 preguntas y el usuario ganará sólo en caso de acertar los sumandos en 8 ocasiones o más. Se debe mostrar el resultado de la prueba al final (3.5 puntos) (3.5 puntos)

*Para generar un número aleatorio entre 1 y 100 añade esta línea de código a tu programa:

```
int aleatorio=(int) (Math.random()*100) +1;
```

La variable aleatorio contendrá un número entre 1 y 100

Examen T1 de Programación. Modelo B

1. Realiza un programa en el que introduzcas un número positivo por pantalla (se debe validar esto) y simule ser la cuenta atrás de una bomba. Cuando la cuenta llegue a cero mostrará la palabra "BOOM!!". (1.5 puntos)

Ejemplo de ejecución:

Introduce número: 4

4

3

2

1

BOOM!!

2. Realiza un programa que permita cargar dos listas de 15 valores cada una. Informar con un mensaje cuál de las dos listas tiene un valor acumulado mayor. (2 puntos)
3. Realiza un programa que pida el nombre, apellido y año de nacimiento de n personas. Después debe mostrar el nombre, apellido y edad de la persona más joven y más vieja, además del número de mayores y menores de edad. El número de personas que se debe introducir al principio del programa, si no que al finalizar la recogida de datos de una persona se preguntará si se desea continuar o no (3 puntos)
4. Realiza un programa que genere un número aleatorio* entre 1 y 100 y el usuario tenga que adivinarlo. El usuario tiene 5 intentos para adivinarlo y en cada intento el usuario le tiene que decir si el número es mayor o menor para que vaya afinando su búsqueda, también le tiene que decir cuántos intentos le quedan. Si el usuario consume los 5 intentos sin adivinar el número se debe sacar un mensaje diciendo que ha perdido e indicando al usuario cuál era el número oculto. Si lo adivina se le felicita y no se le dan más intentos, es decir, el programa se termina. (3.5 puntos)

*Para generar un número aleatorio entre 1 y 100 añade esta línea de código a tu programa:

```
int aleatorio=(int) (Math.random()*100) +1;
```

La variable aleatorio contendrá un número entre 1 y 100