

Prueba Práctica (18 de octubre de 2016)

Apellidos: _____ Nombre: _____

D.N.I: _____ Firma: _____

Esta hoja hay que entregar una vez terminado la prueba.

1. (0.75 puntos) Escribe un programa que calcule el mayor y el menor de una serie de números introducidos por teclado. Como la cantidad de números a introducir es variable, en cada iteración se debe preguntar al usuario si quiere introducir más números; por tanto, dejará de solicitar números cuando la respuesta sea no.

Al finalizar el programa debe mostrar por pantalla, cuál es el número mayor y el menor de todos los introducidos.

El nombre del fichero tiene que ser el siguiente: Apellido1_Apellido2_Nombre_Ej1.py. Por ejemplo, Gomez_Perez_Juan_Ej1.py (no uses tildes).

Una vez finalizado, es necesario subir a FaiTIC en el apartado de Ejercicios/EP_1_Ej1 (Grupo correspondiente) dicho fichero.

2. (1.25 puntos) Escribimos un pequeño programa que simula la compra automática de participaciones para la lotería Primitiva (pero con solamente 3 números y sin reintegro). Queremos que el programa esté estructurado y use funciones cuando es oportuno (típicas situaciones son, como hemos visto, realizar la entrada de datos del usuario, realizar un cómputo necesario, o visualizar los datos de la salida). Es una buena idea desarrollar el programa intentando mantener un programa funcional que aumente sus funcionalidades paulatinamente.

El funcionamiento del programa debe ser:

- El programa principal pide repetitivamente un número entero preguntando cuántas apuestas se quiere jugar. Están permitidos solamente valores de 1 a 6, una entrada de 0 debe terminar el programa.
- Dado este número de apuestas, el programa genera tantas triplas de números aleatorios (pero diferentes) entre 1 y 49 como indicado por el usuario.
- Se escribe cada apuesta en la pantalla con una línea indicando el número de la apuesta y los tres números, por ejemplo (para tres apuestas):
 1. 5 8 14
 2. 5 21 48
 3. 4 7 33

(Para nota: en la salida aparecen las apuestas con los números aleatorios ordenados de menor a mayor como ya hecho en el ejemplo.)

El nombre del fichero tiene que ser el siguiente: Apellido1_Apellido2_Nombre_Ej2.py. Por ejemplo, Gomez_Perez_Juan_Ej2.py. (no uses tildes).

Una vez finalizado, es necesario subir a FaiTIC en el apartado de Ejercicios/EP_1_Ej2 (Grupo correspondiente) dicho fichero.