

**Prueba Práctica**

(09/10 de noviembre de 2017)

Apellidos: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_

D.N.I: \_\_\_\_\_ Firma: \_\_\_\_\_

**Esta hoja hay que entregar una vez terminado la prueba.**

1. (4 puntos) Escribe un programa que calcule de una serie de números enteros positivos introducidos por teclado cuántos números son pares y cuántos son impares. Como la cantidad de números a introducir es variable, una entrada vacía o un número negativo finaliza el programa visualizando el resultado.

*El nombre del fichero tiene que ser el siguiente:*

Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_Pr1\_Sx.py.

*Por ejemplo, Gomez\_Perez\_Juana\_Pr1\_S1.py (no uses tildes). La codificación Sx indica el grupo de prácticas.*

Una vez finalizado, es necesario subir a FaiTIC en el apartado de Prueba\_Noviembre dicho fichero.

2. (6 puntos) Escribimos un pequeño programa que sirve como juego educativo para aprender a sumar. El funcionamiento del programa debe ser:
  - El programa muestra diez (10) simples sumas de dos números aleatorios entre 0 y 10 (ambos incluidos), por ejemplo:  $3+7=$ .
  - El jugador debe introducir su propuesta de resultado y el sistema debe verificar la corrección: si es correcta imprime "Estupendo", si es incorrecta imprime "anda ya!" y muestra el resultado correcto.
  - Después de las 10 rondas, el programa termina, mostrando el porcentaje de aciertos.

*El nombre del fichero tiene que ser el siguiente:*

Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_Pr2\_Sx.py.

*Por ejemplo, Gomez\_Perez\_Juana\_Pr2\_S1.py.*

Una vez finalizado, es necesario subir a FaiTIC en el apartado de Prueba\_Noviembre dicho fichero.