

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.