

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 de punto flotante introducidos por teclado y calcule cuántos números son negativos y cuántos son positivos. Como la cantidad de números a introducir es variable, una entrada vacía o el número cero 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 operaciones con un valor (entre 0 y 10 ambos incluidos) y una incognita que suman a otro valor aleatorio (igual entre 0 y 10), por ejemplo: $3+x=7$.
- El jugador debe introducir su propuesta de segundo operando y el sistema debe verificar la corrección: si es correcta imprime "Estupendo", si es incorrecta imprime "anda ya!" y muestra el valor 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.