

LANA 11.1: PROGRAMA ZABALAK

Sarrera:

Ikasgaiaren apunteak ikusi ditugunez programa handi bat egiteko kapazak izan behar gara.

Helburua:

Datu asko kudeatzen dituen programa bat egiteko gaitasuna erakutsi.

Egin beharrekoak:

Ondorengo ariketak egin. Ariketa guzti hauek 5. lan eta praktikan ikusi dira.

Errezetak

Sukaldari batek 10 errezetako liburu bat dauka eta beste gauzen artean bakoitzak beharrezkoak dituen produktuak eta haien kantitateak azaltzen ditu. Ondorengo galderei erantzuteko gai izango den programa bat egin:

1. Irakurri eta taula batean gorde errezeta bakoitzak behar duen produktu kantitatea. Erabiltzen ez diren produktuak 0 bat izan beharko dute (ez dira zertan teklatutik irakurri behar). Irakurketa formatua ondokoa da:

Sartu produktu kantitateak: *Errezeta, produktua, kantitatea: 1 2 20*

.....
Errezeta, produktua, kantitatea: 0 0 0

0 0 0 irakurtzerakoan amaituko da.

2. Esan zein errezetak behar duen gehien hirugarren produktua
3. Taula berri bat sortu eta bertan errezeta bakoitzak behar duen produktu desberdin kopurua sartu.
4. Ordenatu aurreko taula handienetik txikienera.

Liga

Programa honek 10 ekipotako liga batetan jokatzeko diren partiduen emaitzak gordetzea eta aztertzea du helburu. Partidu bakoitzeko balio bakarra gordetzen da, ondoko bat izango da:

- 2: baldin eta etxean jokatzeko duen ekipoak irabazi bada
- 1: baldin eta berdinketa bat gertatzen bada
- 0: etxean jokatzeko duen ekipoak galdu bada
- 1: baldin eta partidua oraindik jokatu ez bada
- 2: partidua ezinezkoa bada

1. 90 partiduetako datuak irakurri eta gorde.
2. Ekipo bakoitzak bere zelaian zenbat puntu lortu dituen gordetzeko beste taula bat sortu.
3. Ekipo bakoitzak guztira zenbat puntu lortu dituen gordetzeko (etxeko eta kanpoko puntuak) sortu beste taula bat
4. Puntuen taula orokorra ordenatu handitik txikira

Oharrak:

- 3 puntu baldin eta irabazi
- puntu 1 baldin eta berdindu
- 0 puntu baldin eta galdu

Hotela

Hotel baten okupazioa kudeatuko duen programa bat nahi dugu. Hotelak 20 gela dauzka eta 15 egunetako datuak gorde nahi ditugu. Programak ondorengo galderak erantzuteko gai izan behar du :

1. Hotelaren okupazio datuak irakurri (denak eta ordenan irakurri)
2. Guztiz betetako gela kopurua (2 pertsona), partzialki betetakoena (pertsona bat) eta hutsena kalkulatu
3. Egun bat eta pertsona kopuru bat emanda esan ea egun horretan hotelean lekurik ote daukaten.
4. Kalkulatu zenbat gela dauden okupatuta egun bakoitzean eta ondoren esan zein den gela libre gehien dauzkan eguna.

Arrandegia

Denda batetan 10 arrain mota saltzen dituzte, 5 arrain-ontzitan gordetzen dituztelarik. Arrainak ontzietan nahastuta egon daitezke.

1. DATUEN SARRERA: programak erabiltzaileari banan-banan arrain-ontzi bakoitzean arrain mota bakoitzeko arrain kopurua eskatuko dio.
2. ARRAINEN SALMENTA: erabiltzaileak arrain mota, arrain-ontzia eta zenbateko kopuru saltzen den zehaztu ahal izango du. Programak datu hauek baieztatuko ditu salmenta onartu baino lehen. Arrain-ontzian mota horretako arrain nahiko egon beharko du, bestela salmenta ez da egingo. Mota horretako nahiko arrain badago orduan zehaztutako kopurua deskontatuko da arrain-ontzitik.
3. GAINPOPULAZIO DUEN ARRAIN-ONTZIA: arrain-ontzi batek gainpopulazioa izango du baldin eta 15 arrain baino gehiago baditu. Programak arrain-ontzi baten zenbakia eskatuko du eta ea gainpopulazioa duen ala ez esango du.
4. IZAKINAK: programak dendan dagoen mota bakoitzeko arrain kopurua adieraziko du.

Notak

Irakasle batek 100 ikasle matrikulatuta dituen irakasgaiaren notak kudeatzeko programa bat nahi du. Ikaslearen Nota Finala hiru nota partzialen arabera kalkulatzeko da: %70 azterketa + %20 lanak + %10 laborategia. Notak 0 eta 10 arteko zenbakiak dira eta horrela gordeko dira programan, notarik ez balego -1 jarriko da.

1. Azterketaren notak gorde. Guztiak aldi berean eta banan-banan sartzen dira.
2. Laborategi-talde baten notak gorde. 20 ikasleen taldeka sartzen dira zerrendaren arabera: 1. taldea, 1-tik 20-ra; 2. taldea, 21-tik 40-ra, etab.
3. Lanen notak gorde. Ikasleek lanak entregatu ahala sartzen dira notak, banaka ala multzoka sar daitezke. Datu sarrera ikaslearen zenbakia 0 dela adierazten denean bukatuko da.
4. Ikasle baten Nota Finala kalkulatu. Ez dauden notak 0 puntu bezala hartuko dira.
5. Erabiltzaileak aukeratzen duen laborategi-talde bateko ikasleen hiru nota partzialak eta Nota Finala erakutsi pantailaz.
6. Azterketa noten estatistikak egin. EzAurkeztuak, Aurkeztuak, eta aurkeztutakoen artean EzGaindituak eta Gaindituak. Adierazi multzo bakoitzeko guztira zenbat ikasle eta baita ehunekoa ere.