

Nome: _____

Le e contesta con coidado, cada catro preguntas falladas descuentan un acerto, en branco non descuentan nin suman. Hai que ter correctas 6 das 8 primeiras para optar a corrección de exame e programa.

1 - Cal instrucción print() escollerías para conseguir o texto “mazáverde”

```
>>> froita='mazá'
>>> cor='verde'
a) print ('froita+cor')
b) print(froita,cor)
c) print ('froita'+cor')
d) print (froita+cor)
```

2 - Que é “valor” nesta sentença?

```
valor=5
a) unha función
b) unha asignación
c) unha variable
d) unha declaración
```

3 - Cal é o nome inglés para os enteiros?

```
a) floating point numbers
b) strings
c) integers
d) inter numbers
```

4 - Cal é o nome inglés para as cadeas?

```
a) strings
b) text lines
c) strains
d) chains
```

5 - Cal será a saída do seguinte programa?

```
anos=15
print(anos)
a) erro
b) anos
c) 'anos'
d) 15
```

6 - Que fai o intérprete de Python?

- a) traduce calquera linguaxe de programación a Python
- b) traduce Python para que poida ser lido en inglés
- c) interpreta as ordes de Python para que o ordenador as entenda**

7 - Que é Python?

- a) un programa
- b) un intérprete de linguaxes
- c) unha linguaxe de programación**
- d) un sistema operativo

8 - Que fará a orde `numero=random.randint(x,y)` ?

- a) dará erro
- b) crea unha variable número na que se almacenan os números x e y
- c) crea unha variable numero na que almacena un número ao chou que estará entre x e y**
- d) crea unha variable numero na que almacenará un número ao chou que pode ser x ou y

9 - Como se chama cando definimos o valor que vai ter unha variable? (P.ex. - `variable=5`)

- a) asignación de variable**
- b) declaración de variable
- c) definición de variable
- d) establecer a variable

10 - Que saída me dará esta instrución?

`>>>5+`

- a) 10
- b) 5
- c) 5+
- d) Syntax Error

11 - Como se chama o proceso no que Python resolve unha expresión como esta?

`>>>7+4*2`

15

- a) avaliar
- b) resolver
- c) definir
- d) respostar

12 - Que orde debo executar para transformar un texto en enteiro?

- a) `variable=str(variable)`
- b) `variable=int(variable)`
- c) `variable=(str.variable)`
- d) `variable=(int.variable)`

13 - Se vou facer un programa que requira o emprego de azar, que sentenza debo escribir ao comezo?

- a) `random`
- b) `random.randint(x,y)`
- c) `import random`
- d) `randint(x,y)`

14 - Como se chama o intérprete de Python que empregamos?

- a) Shell
- b) Python 3.2
- c) File editor
- d) Interpreter

15 - Que saída me dará á shell se tecleo $6+4/2$?

- a) 5
- b) 8
- c) $6+4/2$
- d) 7.5

16 - Que orde abre un bucle?

- a) `if (condicion):`
- b) `loop(condicion):`
- c) `while (condicion):`
- d) `if(condicion) else(condicion):`

17 - Que fai `variable=input()` ?

- a) asigna o texto `input()` a `variable`
- b) recolle en `variable` o que o usuario introduce nunha cadea/string
- c) recolle en `variable` o que o usuario introduce nun enteiro/integer
- d) recolle en `variable` o que o usuario introduce sen asignarlle un tipo de dato concreto

18 - Con que instrucción se crea unha función?

- a) `function= nomeFuncion()`
- b) `nomeFuncion()= def function:`
- c) `def function: nomeFuncion()`
- d) `def nomeFuncion():`

19 - Que saída me darán as seguintes liñas?

```
coresArray=['azul','verde','marrón','negro']  
print (coresArray[1])
```

- a) Error
- b) `'azul''verde''marrón''negro'`

- c) 'azul'
- d) 'verde'

20 - Que saída darán estas liñas se valor=6?

```
valor=input()
if valor<6:
    print ('baixo')
else:
    if valor<10:
        print('medio')
    else:
        print('alto')
```

- a) Error
- b) alto
- c) medio
- d) baixo

1 - Cal instrución print() escollerías para conseguir o texto “cochegrande”

```
>>> vehiculo='coche'
>>> tamanho='grande'
```

- a) print(vehiculo,tamanho)
- b) print('vehiculo+tamanho')
- c) print (vehiculo+tamanho)
- d) print ('vehiculo'+tamanho')

2 - Que é “chichinabo” nesta sentenza?

```
chichinabo=5
```

- a) unha asignación
- b) unha función
- c) unha declaración
- d) unha variable

3 - Como se lles chama aos enteiros en inglés?

- a) inter numbers
- b) integers
- c) strings
- d) floating point numbers

4 - Cal é o nome inglés para as cadeas?

- a) text lines
- b) strings
- c) chains
- d) strains

5 - Cal será a saída do seguinte programa?

```
comichanchos=15  
print(comichanchos)
```

- a) 15
- b) comichanchos
- c) 'comichanchos'
- d) erro

6 - Que fai o intérprete de Python?

- a) traduce calquera linguaxe de programación a Python
- b) traduce Python para que poida ser lido en inglés
- c) interpreta as ordes de Python para que o ordenador as entenda

7 - Que é Python?

- a) un intérprete de linguaxes
- b) un programa
- c) un sistema operativo
- d) unha linguaxe de programación

8 - Que fará a orde `chilifante=random.randint(a,b)`?

- a) crea a variable `chilifante` na que almacenará un número ao chou que pode ser a ou b
- b) crea a variable `chilifante` na que se almacenan os números a e b
- c) dará erro
- d) crea a variable `chilifante` na que almacena un número ao chou que estará entre a e b

9 - Como se chama cando definimos o valor que vai ter unha variable? (P.ex. - `variable=5`)

- a) asignación de variable
- b) declaración de variable
- c) definición de variable
- d) establecer a variable

10 - Que saída me dará esta instrución?

```
>>>5+
```

- a) 10
- b) 5
- c) 5+
- d) Syntax Error

11 - Como se chama o proceso no que Python resolve unha expresión como esta?

```
>>>7+4*2
```

15

- a) avaliar

- b) resolver
- c) definir
- d) respostar

12 - Que orde debo executar para transformar un enteiro en texto?

- a) `variable=str(variable)`
- b) `variable=int(variable)`
- c) `variable=(str.variable)`
- d) `variable=(int.variable)`

13 - Se vou facer un programa que requira o emprego de azar, que sentenza debo escribir ao comezo?

- a) `random`
- b) `random.randint(x,y)`
- c) `import random`
- d) `randint(x,y)`

14 - Como se chama o intérprete de Python que empregamos?

- a) Shell
- b) Python 3.2
- c) File editor
- d) Interpreter

15 - Que saída me dará á shell se tecleo $3*2+4/2$?

- a) 9
- b) 5
- c) `'3*2+4/2'`
- d) 8

16 - Que orde abre un bucle?

- a) `if (condicion):`
- b) `loop(condicion):`
- c) `while (condicion):`
- d) `if(condicion) else(condicion):`

17 - Que fai `continue` dentro dun bucle?

- a) fai que o programa saia do bucle
- b) fai que o programa volte ao seu inicio
- c) fai que o programa volte ao inicio do bucle
- d) termina o programa

18 - Que fai a instrución `return` na seguinte función?

```
def quitaIdade(anosDeMais):
```

```
anosDeMenos=int(anosDeMais)-10  
return anosDeMenos
```

- a) fai que a función devolva o valor de `anosDeMenos` cando é chamada
- b) fai que a función se volte a executar co valor de `anosDeMenos`
- c) fai que a función retorne ao inicio co valor `anosDeMenos`
- d) fai que `anosDeMenos` saia da función

19 - Que saída me darán as seguintes liñas?

```
coresArray=['azul','verde','marrón','negro']  
print (coresArray[2])
```

- a) Error
- b) `'azul''verde''marrón''negro'`
- c) `'azul'`
- d) `'marrón'`

20 - Que saída darán estas liñas se resposta = 'ben'?

```
resposta=input()  
if resposta=='si':  
    print ('ok')  
else:  
    if resposta=='vale':  
        print ('ben')  
    else:  
        print ('mal')
```

- a) si
- b) ok
- c) ben
- d) mal

PROGRAMA DE EXAME:

O programa fará que o ordenador escolla ao chou unha puntuación entre 15 e 22 puntos. Logo o xogador deberá tentar achegarse a esa puntuación tirando dados de 6 caras, pero sen pasarse.

Debe cumprir as seguintes partes:

0 - Levar comentarios explicando as funcións de cada bloque - requisito obrigatorio

1 - Saúde o xogador (P.ex. - "Ola, benvido a este programa") - 0,5 pts

2 - Pídalle o nome e conteste con "Encantado de coñecerte, (nome do xogador)" - 1,5 pts

3 - O programa escolle un número ao chou entre o 15 e 22 e o garda na variable "numeroObxectivo" - 1,5 pts

4 - Imprima: "Eu teño "(o número do apartado 3)"puntos" - 1,5 puntos

5 - Imprima: "Queres tirar un dado?" e recolla a resposta do xogador nunha variable - 0,25 pts

6 - Se o xogador quere tirar un dado, o programa debe "tirar" ese dado e informar ao xogador de canto

saiu na tirada - 0,5 ptos

7 - Se o xogador non quere tirar o dado, imprimírase “Moi ben, até logo” e o programa acabará - 0,25 ptos (esta instrución pode ser cambiada pola 11)

8 - Introduce funcións de tempo de espera entre mensaxes ao longo do programa - 0,25 ptos

9 - O programa debe voltar a preguntar se se quere tirar dado, se é así debe voltar a tirar o dado e ir acumulando a puntuación. - 0.75 ptos

10 - Se o acumulado das tiradas do xogador igualan ou superan a puntuación do ordenador, o programa debe imprimir mensaxes correspondentes de felicitación ou consolación. - 0,5 ptos

11 (esta instrución modifica á 7) - se o xogador decide plantarse antes (cando decide que non quere tirar outro dado), o programa debe darlle mensaxe de “quedácheste por baixo, a falta de “ (diferencia entre a puntuación do ordenador e o acumulado do xogador). - 0,5 ptos

12 - Introducir as instrucións precisas para que, cando o programa pregunta se quere tirar outro dado, no caso de que o xogador introduza algo distinto de “si” ou “non”, o programa repita a pregunta até que o xogador introduza unha resposta válida. - 1 pto

13 - Facer o programa, que cumpla todas as condicións anteriores e empregando funcións - 10 ptos.