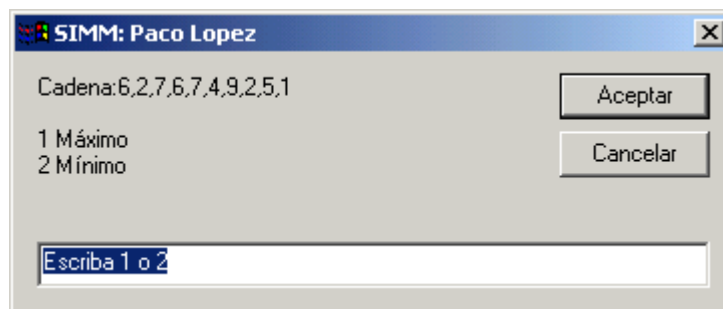


- 1- ?Juego de adivinación de número. El computador generará aleatoriamente un número entre 0 y 100, a continuación, el computador preguntará al usuario el número indicando si el número introducido es mayor o menor que el generado aleatoriamente. El programa finalizará al acertar el número generado aleatoriamente.
- 2- El computador preguntará un número X y obtendrá por pantalla el resultado de la operación $y=\log(x+30)/x$. El programa verificará antes de realizar el cálculo si x es distinto de cero, de forma que si es cero mostrará un mensaje en pantalla y no realizará la operación.
- 3- El computador preguntará una palabra y la mostrará en mayúsculas, en orden inverso y reemplazado los espacios en blanco por asterisco. Por ejemplo, si se introduce “el perro” deberá devolver “ORREP*EL”.
- 4- El computador pedirá dos palabras y las encadenará.
- 5- El computador pedirá una letra y dará su código ascii. Si se introducen más de un carácter debe dar un mensaje y no realizar la conversión.
- 6- El computador preguntará mediante un cuadro de texto si desea continuar ofreciendo las alternativas SI, NO, Cancelar. Si se pulsa sí deberá aparecer un mensaje de agradecimiento, si se pulsa no aparecerá un mensaje de lamentación, si se pulsa cancelar se cerrará sin aparecer nada. En la barra de título de los cuadros deberá aparecer el nombre del alumno.
- 7- El computador preguntará al alumno cual es su asignatura favorita, mostrando como opción por defecto Redes de Área Local.
- 8- El computador mostrará la hora y fecha del sistema 5 veces, una tras otra (bucle).
- 9- El computador deberá evaluar la siguiente función lógica $S=X \text{ and } Y$. Deberá preguntar por al alumno los valores lógicos de X,Y, de forma que el computador verificará si es un valor posible (0 ó 1), mostrando el resultado por pantalla con el formato $S=0$ ó $S=1$
- 10- Convertir el ejercicio 2 en una función.
- 11- El computador generará un vector de 10 números enteros aleatorios que serán mostrados por pantalla (en un solo box y separados por comas, ejemplo 1,4,2,3,53,...) y el pedirá al alumno que determine si desea buscar el mínimo o el máximo del array, mostrando a continuación el valor del máximo o del mínimo según proceda.



- 12- El computador generará aleatoriamente una matriz de 3x3 de numeros enteros que será mostrada en pantalla y le pedirá al alumno si desea ver la diagonal derecha (del 1,1 al 3,3) o izquierda (del 1,3 al 3,1), mostrando a continuación la diagonal pedida.

- 13- Cree un script que devuelva por pantalla la ruta y el nombre del fichero ejecutable (.exe) de Windows que interpreta y ejecuta los scripts .vbs
- 14- Cree un script para ser ejecutado desde la línea de comandos con cscript.exe, que reciba tres valores como argumentos en la línea de comandos, de forma que los encadene y los muestre en el terminal de comandos.
- 15- Ejecute el script anterior desde la interfaz gráfica de Windows, de forma que el resultado sea mostrado en la interfaz gráfica.
- 16- El computador pedirá que se introduzca un tiempo entre 1 y 5 segundos (como entero), a continuación el computador mostrará la hora actual y esperará el tiempo indicado. Una vez transcurrido el tiempo volverá a mostrar la hora del sistema.
- 17- Cree un script que se ejecute al abrir sesión el usuario USU27 (si no existe dicho usuario crea este como miembro del grupo usuarios) que realice las siguientes tareas:
 - De un mensaje de bienvenida.
 - Ejecute el Writer del OpenOffice.
 - Ejecute el Antivirus
 - Lleve el foco al Writer.
- 18- Crer un script VBS que muestre un menú con las siguientes opciones (Uso de comandos de sistema operativo en VBS):
 1. Crear fichero.txt con el listado de conexiones (IPs y puertos) en uso o escuchando y los procesos asociados a estas conexiones
 2. Crear fichero.txt con el resultado de la consulta dns directa sobre www.red.es pero preguntando al servidor dns 212.73.32.3, de forma que obtengamos en nombre real de la máquina, en el probable caso que "www" sea un alias.
- 19- Cree un script VBS que reciba dos nombre por la línea de comandos y cree dos directorios con dichos nombres en la ruta actual usando comandos propios de Windows. Asigne permiso de lectura al grupo "todos".
- 20- Cree un script que abra el bloc de notas y el computador "teclea" el abcedario y guarde el archivo como pepe, y después cierre la aplicación.
- 21- Cree un script que vigile el uso de un programa. El script deberá verificar que el programa Writer (u otro cualquiera) está cargado en memoria al menos cada 30 segundos, en caso contrario abrirá automáticamente el programa y mostrará el mensaje "!!No pierda el tiempo durante las clases!!!".
- 22- Cree un script que permita mostrar en el equipo las estadísticas de errores de red , conforme el se indica en <http://www.pctools.com/guides/registry/detail/1255/>
- 23- Implementa 3 scripts que modifiquen la configuración hardware o software del PC, obteniendo la información adecuada sobre el registro de <http://www.pctools.com/guides/registry/>
- 24- Cree un Script de VBS que cree el archivo control.txt dentro de la carpeta C:\Control, verificando si existían previamente. El script copiará por seguridad el archivo C:\Autoexec.bat en C:\Control, además modificará el archivo Autoexec.bat añadiendo la línea "notepad.exe". Una vez realizada dicha tarea escribirá la hora y fecha en el fichero control.txt y reiciará el sistema.
- 25- Cree un Script que copie todos los archivos y carpetas del perfil de un usuario (no logado en el sistema) en una nueva carpeta llamada C:\CopiaPerfil
- 26- Cree un Script que cree una tarea programada que ejecute cada hora un script.

