

antelación del comienzo de las mismas, si se trata del mismo ejercicio, o de 24 horas, si se trata de un nuevo ejercicio.

#### 7.— Fase Oposición.

Los ejercicios de la Oposición, serán los siguientes:

Primero: Efectuar un programa en RPG II ó III, para ser ejecutado en un ordenador IBM S/38. El opositor recibirá el análisis del mismo, diseño de ficheros a utilizar, pantallas que intervengan y gráfico de espaciado de impresora, así como una memoria descriptiva del alcance que se quiera conseguir, y las características del entorno en que deba funcionar. Podrá hacer uso de cuanta documentación considere oportuna.

Para la ejecución del ejercicio, el Tribunal fijará la duración del mismo, determinando asimismo si debe probarse o no sobre la máquina. El opositor una vez finalizado, deberá responder a las preguntas que sobre el mismo le dirija el Tribunal.

Segundo: Oral de carácter obligatorio y eliminatorio para todos los aspirantes.

Consistirá en exponer oralmente en un período máximo de hora y media, 6 temas extraídos al azar de la siguiente forma: Dos del grupo segundo y uno de cada uno de los grupos restantes, a excepción del grupo tercero del que se extraerán dos a elegir uno.

El opositor una vez extraídos los temas dispondrá de media hora para la preparación de los mismos, debiendo al final de la exposición contestar a las preguntas que sobre ellos le dirija el Tribunal.

Tercero: Test psicotécnico, a fin de determinar la aptitud de los aspirantes, para el desempeño de la plaza.

#### 8.— Calificación de los ejercicios.

8.1. Todos los ejercicios serán eliminatorios y en cada uno de ellos, cada miembro del Tribunal podrá adjudicar a los aspirantes de 0 a 10 puntos, siendo la media aritmética resultante la puntuación alcanzada en la prueba.

8.2. Para poder pasar de un ejercicio a otro será preciso obtener cinco puntos como mínimo, la suma de las puntuaciones obtenidas en los dos ejercicios constituirá la calificación final.

8.3. El tercer ejercicio se calificará de apto o no apto.

#### 9.— Lista de aprobados y propuesta del Tribunal.

9.1. Terminada la calificación de los aspirantes, el Tribunal publicará la relación de aprobados por orden de puntuación en el tablón de anuncios del Ayuntamiento, no pudiendo rebasar éstos el número de plazas convocadas.

9.2. Simultáneamente a su publicación, el Tribunal elevará la relación expresada a la Alcaldía-Presidencia, para que se elabore la pertinente propuesta de nombramiento. Al propio tiempo, remitirá a dicha autoridad el Acta de la última sesión.

#### 10.— Presentación de documentos.

10.1. Los aspirantes propuestos aportarán al departamento de Gestión de Personal los siguientes documentos, acreditativos de que poseen las condiciones y requisitos exigidos en esta convocatoria:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad vigente.

b) Copia autenticada o fotocopia (que deberá presentarse acompañada del original para su compulsión), del título académico referido en la Base 2.1 o justificante de haber abonado los derechos para su expedición. En el supuesto de haber invocado un título equivalente a los exigidos, habrá de acompañarse certificado expedido por el Consejo Nacional de Educación que acredite la equivalencia. Si estos documentos estuviesen expedidos después de la fecha en que finalizó el plazo de presentación de instancias, deberán justificar el momento en que concluyeron los estudios.

c) Declaración jurada o promesa de no haber sido separado mediante expediente disciplinario del servicio de ninguna Administración Pública, ni hallarse inhabilitado para el ejercicio de funciones públicas.

d) Certificado acreditativo de no padecer enfermedad o defecto físico que imposibilite el normal ejercicio de la función.

10.2. El plazo de presentación de documentos será de 20 días naturales, contados a partir del siguiente al de la publicación de la lista de aprobados en el tablón de anuncios del Ayuntamiento.

10.3. Quienes tuvieren la condición de funcionarios públicos estarán exentos de justificar documentalmente las condiciones y requisitos ya demostrados para obtener su anterior nombramiento, debiendo presentar certificación del Ministerio, Corporación Local u Organismo público de que dependan, acreditando su condición y cuantas circunstancias consten en su expediente personal.

10.4. Conforme a lo dispuesto en artículo 21 de la Reglamentación General para ingreso en la Administración Pública, quienes dentro del plazo indicado en el apartado 10.2., y salvo los casos de fuerza mayor, no presentaren su documentación o no reunieran los requisitos exigidos, no podrán ser nombrados, y quedarán anuladas todas sus actuaciones, sin perjuicio de la responsabilidad en que hubieran podido incurrir por falsedad en la instancia solicitando tomar parte en la oposición.

#### 11.— Toma de posesión.

11.1. Una vez aprobada la propuesta de nombramiento que formule el Tribunal calificador, los opositores incluidos en la misma deberán tomar posesión en el plazo de quince días.

11.2. Para la toma de posesión, los interesados comparecerán durante cualquiera de los días expresados, y en horas de 9 a 14 en la Unidad de Personal, en cuyo momento, y como requisitos previos a la extensión de

la diligencia que la constate, deberá prestar juramento o promesa que prescribe la legislación vigente y formular la declaración jurada, en los impresos al efecto establecidos, de las actividades que estuvieran ejerciendo.

11.3. A tenor igualmente de lo dispuesto en el párrafocuarto del precepto reglamentario citado en el apartado anterior, quienes sin causa justificada no tomaran posesión dentro del plazo señalado, en su caso, quedarán en la situación de cesantes, con pérdida de todos los derechos derivados de la oposición y del subsiguiente nombramiento conferido.

Asimismo, desde la toma de posesión, los funcionarios quedarán obligados a utilizar los medios que para el ejercicio de sus funciones ponga a su disposición el Ayuntamiento.

Logroño, 4 de junio de 1987.— El Alcalde.

## ANEXO

### GRUPO I

1.— Historia de la Informática. Partes de un Ordenador. Unidad de Control. Memoria. Unidad Aritmética y Lógica. Unidad de control de entrada/salida (canales).

2.— Periféricos. Memorias auxiliares. Características de acceso. Impresoras.

3.— Sistemas de Numeración y Aritmética Binaria.

4.— Codificación de programas, partiendo de las especificaciones efectuadas en el análisis. Interpretación del mismo.

5.— Programación. Diagramas de flujo. Definiciones de ficheros. Establecimiento de organigramas. Codificación de programas.

6.— Elementos de programación. Bucles. Control de bucles. Bifurcación condicional e incondicional. Contadores. Inicialización e incremento del contador. Acumuladores. Indicadores. Teclas de opción simuladas.

7.— Programación estructurada.

8.— Prueba, documentación y mantenimiento de aplicaciones.

9.— Conceptos Generales de Ficheros. Bloques. Registros. Clases de registros. Longitud fija y longitud variable. Detección de fin de fichero.

10.— Organización de Ficheros. Organización secuencial, directa, indexada y particionada. Estructura. Tratamiento de adiciones. Reorganización y proceso de éstos ficheros.

11.— Lenguajes de Programación (I). Lenguaje máquina. Lenguaje máquina con direccionamiento absoluto. Lenguaje máquina con direccionamiento simbólico. Lenguaje de programación orientados a la máquina. Assembler.

12.— Lenguajes de Programación (II). Lenguajes orientados a problemas. RPG II, RPG III, BASIC, COBOL.

### GRUPO II

1.— RPG III. Conceptos generales. Estructura de un programa fuente. Empleo de archivos. Ciclo. Funciones de la Base de Datos. Empleo de estaciones de trabajo.

2.— RPG III. Hojas Codificación: Hojas de especificaciones de control. Hoja de especificaciones de descripción de archivos.

3.— RPG III. Hojas de Codificación: Hojas de especificaciones adicionales y Hojas de especificaciones de entrada.

4.— RPG III. Hojas Codificación: Hojas de especificaciones de cálculo.

5.— RPG III. Hojas Codificación: Hojas de especificaciones de salida.

6.— Ciclo lógico del RPG. Programación con y sin ciclo.

7.— RPG III. Entradas comunes, sentencias directrices del compilador y nombres simbólicos.

8.— RPG III. Códigos de operación: aritméticas, de movimiento, de movimiento de zona.

9.— RPG III. Códigos de operación: de comparación declarativas, de subrutinas, de SETON/SETOF.

10.— RPG III. Códigos de operación: de programación estructurada, de llamada y bifurcación, de información, de mensajes.

11.— RPG III. Códigos de operación: de archivos, y de áreas de datos.

12.— RPG III. Tablas y Series.

13.— RPG III. Formato de los datos.

14.— RPG III. Estructuras de Datos.

15.— RPG III. Consideraciones Generales sobre Archivos.

16.— RPG III. Consideraciones sobre Archivos de Disco.

17.— RPG III. Consideraciones sobre Archivos Workstn. Subficheros.

18.— RPG III. Comunicación con otros programas del sistema.

19.— RPG III. Indicadores.

20.— RPG III. Compilación del programa fuente.

21.— RPG III. Prueba y Depuración de Programas. Utilización del DEBUG.

### GRUPO III

1.— Programas en Lenguaje de Control (I). Funciones y Sintaxis. CL