

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA



Ingenieria en Computacion

Programación Estructurada

Actividad 4 Estructuras de Control

ALUMNO: Arredondo Urbalejo Isai Alexis

MATRÍCULA: 368747

GRUPO: 932

PROFESOR: Pedro Nunez Yepiz



Introducción

Las estructuras de control en programación en C son elementos fundamentales que permiten a los programadores tomar decisiones y controlar el flujo de ejecución de un programa. Estas estructuras son esenciales para crear programas que realicen tareas específicas de manera eficiente y efectiva. En esencia, las estructuras de control en C son como las instrucciones de dirección en una obra de teatro, guiando al programa a través de una serie de acciones lógicas.

En resumen, las estructuras de control en C son herramientas esenciales para programar de manera efectiva, ya que permiten crear programas que pueden adaptarse a diferentes situaciones y tomar decisiones en tiempo de ejecución. La comprensión y el uso adecuado de estas estructuras son habilidades fundamentales para cualquier programador que trabaje con el lenguaje C.

Competencia

Fundamentos

1. Estructuras de control secuenciales: Deberás utilizar instrucciones secuenciales para llevar a cabo una serie de tareas en un orden específico. Por ejemplo, puedes diseñar un programa que calcule la suma de una serie de números ingresados por el usuario y luego muestre el resultado.

2. Estructuras de control de selección: Debes incluir al menos una estructura condicional, como "if" o "switch", para tomar decisiones dentro del programa. Por ejemplo, podrías crear un programa que determine si un número ingresado por el usuario es positivo, negativo o cero y luego mostrar un mensaje correspondiente.

3. Estructuras de control de repetición: Implementa al menos un bucle, como "for", "while" o "do-while", para realizar una tarea repetitiva. Por ejemplo, puedes desarrollar un programa que genere una secuencia de Fibonacci hasta un número dado por el usuario utilizando un bucle "while".

Estructuras de control en C++.

<https://ejercicioscpp.blogspot.com/2012/11/estructuras-de-control-en-c.htm>



I#:~:text=Estructuras%20de%20Control%20en%20C%2B%2B%201%201.%20ESTRUCTURA,no%20de%20una%20condici%C3%B3n%20o%20expresi%C3%B3n%20I%C3%A9tica.%20

Paszniuk, R. (s. f.). *Estructuras de control en C++ – Programación.*

<https://www.programacion.com.py/escritorio/c/estructuras-de-control-en-c>

Procedimiento

EJERCICIOS EN C

1.- Programa en C que use un menú para realizar las 4 operaciones básicas, donde el usuario introduce 2 números enteros y realizará la operación según sea su selección del menú.

MENÚ

- 1.- Suma
- 2.- Resta
- 3.- Multiplicación
- 4.-División

2.- Programa en C que use un menú para realizar conversiones de unidades de medida, donde el usuario selecciona una opción y realizará la opción según sea su selección del menú.

MENÚ

- 1.- cm a pulgadas
- 2.- cm a pies
- 3.- Km a millas
- 4.- Pulgadas a cm
- 5.- pies a cm
- 6.- millas a Km

3.- Programa en C que lea 6 números, desplegar el valor del número mayor.

4.- Programa en C que sirva para calcular el salario semanal de un trabajador donde se obtiene como dato de entrada las horas semanales trabajadas, el salario por hora.



El programa deberá calcular el salario normal, salario extra y salario total, considerando lo siguiente:

Jornada Normal de 40 horas.

El salario normal se considera las horas trabajadas menores o igual a la jornada normal

Salario extra se considera las horas trabajadas mayores a la jornada normal y se pagan dobles las primeras 9 y triples a partir de la décima hora extra

Nota: Desplegar todos los datos (Salario x hora, Horas Trabajadas, Salario normal, Salario extra y Salario Total)

5.- Programa en C que sirva para desplegar el Total de una llamada telefónica donde se pide como datos de entrada los minutos y el tipo de llamada, se cobra de la siguiente manera:

MENÚ

1.- Llamada Local \$3.00 sin límite de tiempo

2.- Llamada Nacional \$7.00 por los 3 primeros minutos y \$2.00 minuto adicional

3.- Llamada Internacional \$9.00 por los 2 primeros minutos y \$4.00 minuto adicional

Desplegar, Subtotal,Iva (16%) y Total.

6.- Programa en C que sirva para calcular el Total a pagar por consumo de agua, donde el dato de entrada son los M3 de agua consumidos, Tomar en cuenta que se cobra escalonada de la Siguiente manera:

Rango1: 0 al 4 M3 \$50 x facturación sin importar cuánto consumió en este rango

Rango2: 5 a 15 M3 \$8.00 x M3

Rango3: 16 a 50 M3 \$10.00 x M3

Rango4: 51 M3 en adelante \$11.00 x M3

Nota: Desplegar SubTotal, Iva(16%), y Total a pagar.

7- En la materia programación estructurada se aplican 5 exámenes, calcular el promedio final de la materia donde la calificación menor de los exámenes se anula y el promedio se calcula en base a 4 exámenes.

Desplegar el promedio final.

8.- Programa en C que sirva para el juego del CHINCHAMPU (Piedra, Papel, Tijera) para 1 jugador y la computadora, (usar condición anidada)



Programación Estructurada

9.- Programa en C que sirva para el juego del CHINCHAMPU (Piedra, Papel, Tijera) para 1 jugador y la computadora, (usar selección múltiple)

Resultados y Conclusiones

Es fundamental comprender y utilizar correctamente estas estructuras en C++ para desarrollar programas funcionales y eficientes. La elección adecuada de la estructura de control depende del problema que se esté resolviendo, y un buen diseño de programa a menudo implica la combinación de varias estructuras de control para lograr el resultado deseado.

En resumen, las estructuras de control en C++ son herramientas poderosas que permiten a los programadores tomar el control del flujo de ejecución de un programa y crear soluciones efectivas y flexibles para una amplia variedad de problemas de programación. Un conocimiento sólido de estas estructuras es esencial para convertirse en un programador competente en C++.

Anexos

EJERCICIOS EN C

1.- Programa en C que use un menú para realizar las 4 operaciones básicas, donde el usuario introduce 2 números enteros y realizará la operación según sea su selección del menú.

MENÚ

- 1.- Suma
- 2.- Resta
- 3.- Multiplicación
- 4.-División

```
8 #include <stdio.h>
9 int main()
10 {
11     float num1,num2, opcion, sum, resta, multi, divi;
12     printf("TIPOS DE OPERACIONES: \n 1 Suma \n 2 Resta \n 3 Multiplicacion \n 4 Division \n  ");
13     printf("Ingresa una opcion: ");
14     scanf("%f",&opcion);
15     printf("Ingresa el primer numero: ");
16     scanf("%f",&num1);
17     printf("Ingresa el segundo numero: ");
18     scanf("%f",&num2);

20     if (opcion == 1)
21     {
22
23         sum = num1 + num2;
24         printf("La suma de %.2f + %.2f da como resultado: %.2f", num1, num2, sum);
25     }
26     else
27     {
```



Programación Estructurada

```
28     if (opcion == 2)
29     {
30         resta = num1 - num2;
31         printf("La resta de %.2f - %.2f da como resultado: %.2f", num1, num2, resta);
32     }
33     else
34     {
35         if ( opcion == 3)
36         {
37             multi = num1 * num2;
38             printf("La multiplicacion de %.2f * %.2f da como resultado : %.2f", num1, num2, multi);
39         }
40         else
41         {
42             if ( opcion == 4)
43             {
44                 divi = num1 / num2;
45                 printf("La division de %.2f / %.2f da como resultado : %.2f", num1, num2, divi);
46             }
47         }
48     }
49 }
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL

```
TIPOS DE OPERACIONES:
1 Suma
2 Resta
3 Multiplicacion
4 Division
Ingresa una opcion: 3
Ingresa el primer numero: 20
Ingresa el segundo numero: 14
La multiplicacion de 20.00 * 14.00 da como resultado : 280.00
```

2.- Programa en C que use un menú para realizar conversiones de unidades de medida, donde el usuario selecciona una opción y realizará la opción según sea su selección del menú.

MENÚ

- 1.- cm a pulgadas
- 2.- cm a pies
- 3.- Km a millas
- 4.- Pulgadas a cm
- 5.- pies a cm
- 6.- millas a Km

```
11 #include<stdio.h>
12 int main ()
13 {
14     float cm, pulg,mill, ft, km, opc, cantidad;
15     printf("MENU: \n 1 cm a pulgadas \n 2 cm a pies \n 3 Km a millas \n 4 Pulgadas a cm \n 5 Pies a cm \n 6 Millas a Km \n");
16     printf("Ingresa la conversion que desea realizar: ");
17     scanf("%f",&opc);
18     printf("Ingresa la cantidad que desea convertir: ");
19     scanf("%f",&cantidad);
20     if (opc == 1)
21     {
22         pulg = cantidad / 2.54;
23         printf("La conversion de %f cm a pulgadas es de : %.2f", cantidad, pulg);
24     }
25     else
26     {
27         if( opc == 2)
28         {
29             ft = cantidad / 30.48;
30             printf(" La conversion de %f cm a pies es de : %.2f", cantidad, ft);
```



Programación Estructurada

```
32     else
33     {
34         if ( opc == 3)
35         {
36             mill = cantidad / 1.6093;
37             printf(" La conversion de %f Km a millas es de : %.2f", cantidad, mill);
38         }
39         else
40         {
41             if ( opc == 4)
42             {
43                 pulg = cantidad * 2.54;
44                 printf(" La conversion de %f pulgadas a cm es de : %.2f", cantidad, pulg);
45             }
46             else
47             {
48                 if ( opc == 5)
49                 {
50                     if ( opc == 5)
51                     {
52                         cm = cantidad * 30.48;
53                         printf(" La conversion de %f pies a cm es de : %.2f", cantidad, cm);
54                     }
55                     else
56                     {
57                         km = cantidad * 1.6093;
58                         printf(" La conversion de %f millas a Km es de : %.2f", cantidad, km);
59                     }
60                 }
61             }
62         }
63     }
64 }
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL

```
1 cm a pulgadas
2 cm a pies
3 Km a millas
4 Pulgadas a cm
5 Pies a cm
6 Millas a Km
Ingresá la conversion que deseá realizar: 4
Ingresá la cantidad que deseá convertir: 30
La conversion de 30.000000 pulgadas a cm es de : 76.20
PS C:\Users\Alexis\OneDrive\Documentos\ESTRUCTURADA_2023_1\Programacion\Actividad4> □
```



3.- Programa en C que lea 6 números, desplegar el valor del número mayor.

```
3 #include <stdio.h>
4 int main ()
5 {
6     int num1, num3, num2, num4, num5, num6, mayor;
7     printf("Ingresa el primer numero: ");
8     scanf("%d",&num1);
9     printf("Ingresa el segundo numero: ");
10    scanf("%d",&num2);
11    printf("Ingresa el tercer numero: ");
12    scanf("%d",&num3);
13    printf("Ingresa el cuarto numero: ");
14    scanf("%d",&num4);
15    printf("Ingresa el quinto numero: ");
16    scanf("%d",&num5);
17    printf("Ingresa el sexto numero: ");
18    scanf("%d",&num6);
19    mayor = num1;
20    if (num2 > mayor)
21    {
22        mayor = num2;
23    }
24    if ( num3 > mayor)
25    {
26        mayor = num3;
27    }
28    if ( num4 > mayor)
29    {
30        mayor = num4;
31    }
32    if (num5 > mayor)
33    {
34        mayor = num5;
35    }
36    if ( num6 > mayor)
37    {
38        mayor = num6;
39    }
40    printf("El numero mayor es: %d",mayor);
41    return 0;
42 }
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL

```
PS C:\Users\Alexis\OneDrive\Documentos\ESTRUCTURADA 2023 1\Programacion\Actividad4> .\Ejercicio3
Ingresa el primer numero: 5
Ingresa el segundo numero: 10
Ingresa el tercer numero: 6
Ingresa el cuarto numero: 4
Ingresa el quinto numero: 8
Ingresa el sexto numero: 9
El numero mayor es: 10
```



4.- Programa en C que sirva para calcular el salario semanal de un trabajador donde se obtiene como dato de entrada las horas semanales trabajadas, el salario por hora.

El programa deberá calcular el salario normal, salario extra y salario total, considerando lo siguiente:

Jornada Normal de 40 horas.

El salario normal se considera las horas trabajadas menores o igual a la jornada normal

Salario extra se considera las horas trabajadas mayores a la jornada normal y se pagan dobles las primeras 9 y triples a partir de la décima hora extra

Nota: Desplegar todos los datos (Salario x hora, Horas Trabajadas, Salario normal, Salario extra y Salario Total)

```
10  #include<stdio.h>
11
12 int main ()
13 {
14     int horas,salario, jornada, total,extra, normal;
15     printf("Ingresa cuantas horas trabjaste en la semana: ");
16     scanf("%d",&horas);
17     printf("Ingresa cuanto ganas por hora: ");
18     scanf("%d",&salario);
19     jornada = 40;
20
21     if (horas > 40 )
22     {
23         if (horas > 49)
24         {
25             normal = (salario * jornada );
26             extra = ((salario * 9) * 2) + (((horas - 49)* salario) *3);
27         }
28         else
29         {
30             normal = (salario * jornada) ;
31             extra = ((salario * (horas - jornada)) *2);
32         }
33     }
34     else
35     {
36         normal = salario * horas;
37         extra = 0;
38     }
39     total = normal + extra;
40     printf("Horas trabajadas: %d \n",horas);
41     printf("Salario pro hora: %d \n",salario);
42     printf ("Salario Normal: %d \n" , normal);
43     printf("Salario Extra: %d \n", extra);
44     printf( "Salario total: %d \n", total);
45     return 0;
46 }
```

```
PROBLEMS    OUTPUT    DEBUG CONSOLE    TERMINAL
PS C:\Users\Alexis\OneDrive\Documentos\ESTRUCTURADA 2023 1\Programacion\Actividad4> .\Ejercicio4
Ingresa cuantas horas trabjaste en la semana: 41
Ingresa cuanto ganas por hora: 10
Horas trabajadas: 41
Salario pro hora: 10
Salario Normal: 400
Salario Extra: 20
Salario total: 420
```



Programación Estructurada

5.- Programa en C que sirva para desplegar el Total de una llamada telefónica donde se pide como datos de entrada los minutos y el tipo de llamada, se cobra de la siguiente manera:

MENÚ

- 1.- Llamada Local \$3.00 sin límite de tiempo
 - 2.- Llamada Nacional \$7.00 por los 3 primeros minutos y \$2.00 minuto adicional
 - 3.- Llamada Internacional \$9.00 por los 2 primeros minutos y \$4.00 minuto adicional
- Desplegar, Subtotal,Iva (16%) y Total.



Programación Estructurada

```
10 #include<stdio.h>
11
12 int main()
13 {
14     float minutos, tipo, subtotal, total, iva;
15     printf("1 Llamada local \n2 Llamada Nacional \n3 Llamada Internacional \n");
16     printf("Ingresá el tipo de llamada que deseá realizar: ");
17     scanf("%f", &tipo);
18     printf("Ingresá el tiempo en minutos de la llamada: ");
19     scanf("%f", &minutos);
20
21     if(tipo == 1)
22     {
23         subtotal = minutos * 3;
24     }
25     else
26     {
27         if ( tipo == 2)
28         {
29             if ( minutos > 3 )
30             {
31                 if ( minutos > 3 )
32                 {
33                     subtotal = (7 * 3) + ((minutos - 3)*2);
34                 }
35                 else
36                 {
37                     subtotal = minutos * 7;
38                 }
39             }
40             else
41             {
42                 if ( tipo == 3)
43                 {
44                     if (minutos > 2)
45                     {
46                         subtotal = ( 9 * 2) + ((minutos - 2)*4);
47                     }
48                 else
49                 {
50                     subtotal = minutos * 9;
51                 }
52             }
53         }
54     }
55 }
```



Programación Estructurada

```
43     {
44         subtotal = ( 9 * 2 ) + ((minutos - 2)*4);
45     }
46     else
47     {
48         subtotal = minutos * 9;
49     }
50 }
51 }
52 }
53 }
54 iva = subtotal * 0.16;
55 total = subtotal + iva;
56 printf("Subtotal: %f\n",subtotal);
57 printf("Iva: %f\n",iva);
58 printf("Total:%f\n ", total);
59
60
61 }
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL

```
2 Llamar Nacional
3 Llamada Internacional
Ingresa el tipo de llamada que desea realizar: 2
Ingrese el tiempo en minutos de la llamada: 6
Subtotal: 27.000000
Iva: 4.320000
Total:31.320000
```

6.- Programa en C que sirva para calcular el Total a pagar por consumo de agua, donde el dato de entrada son los M3 de agua consumidos, Tomar en cuenta que se cobra escalonada de la Siguiente manera:

Rango1: 0 al 4 M3 \$50 x facturación sin importar cuánto consumió en este rango

Rango2: 5 a 15 M3 \$8.00 x M3

Rango3: 16 a 50 M3 \$10.00 x M3

Rango4: 51 M3 en adelante \$11.00 x M3

Nota: Desplegar SubTotal, Iva(16%), y Total a pagar.



```
9  #include<stdio.h>
10
11 int main ()
12 {
13     float m3, subtotal, total, iva, extra;
14
15     printf ("Ingrese la cantidad de metros cubicos de agua gastada: ");
16     scanf("%f",&m3);
17     if (m3 > 16)
18     {
19         if ( m3 > 50)
20         {
21             extra= (m3-50);
22             subtotal =(50) + (8*11) + (35*10) + (extra*11);
23
24         }
25         else
26         {
27             extra = m3-15;
28             subtotal = (50) + (8*11) + (extra*10);
29         }
30     }
31     else
32     {
33         if (m3 >= 5)
34         {
35             extra = m3 - 4;
36             subtotal = (50) + (extra*8);
37         }
38     else
39     {
40         subtotal =50;
41     }
42
43     }
44     iva = subtotal * 0.16;
45     total = subtotal + iva;
46     printf("El subtotal es de: %f pesos\n",subtotal);
47     printf("El iva es de: %f pesos\n",iva);
48     printf("El total es de: %f pesos\n",total);
49
50 }
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL

```
PS C:\Users\Alexis\OneDrive\Documentos\ESTRUCTURADA 2023 1\Programacion\Actividad4> .\Ejercicio6
Ingrese la cantidad de metros cubicos de agua gastada: 45
El subtotal es de: 438.000000 pesos
El iva es de: 70.080002 pesos
El total es de: 508.080017 pesos
PS C:\Users\Alexis\OneDrive\Documentos\ESTRUCTURADA 2023 1\Programacion\Actividad4> []
```



Programación Estructurada

7- En la materia programación estructurada se aplican 5 exámenes, calcular el promedio final de la materia donde la calificación menor de los exámenes se anula y el promedio se calcula en base a 4 exámenes.

Desplegar el promedio final.

```
5  #include<stdio.h>
6
7  int main()
8  {
9      int exa1, exa2, exa3, exa4, exa5, menor, prom;
10     printf("Ingresa la calificación del primer examen: ");
11     scanf("%d", &exa1);
12     printf("Ingresa la calificación del segundo examen: ");
13     scanf("%d", &exa2);
14     printf("Ingresa la calificación del tercer examen: ");
15     scanf("%d", &exa3);
16     printf("Ingresa la calificación del cuarto examen: ");
17     scanf("%d", &exa4);
18     printf("Ingresa la calificación del quinto examen: ");
19     scanf("%d", &exa5);
20
21     menor = exa1;
22     if ( exa2 < menor)
23     {
24         menor = exa2;
25     }
26     if( exa3 < menor)
27     {
28         menor = exa3;
29     }
30     if ( exa4 < menor)
31     {
32         menor = exa4;
33     }
34     if (exa5 < menor)
35     {
36         exa5 = menor;
37     }
38     prom = (exa1 + exa2 + exa3 + exa4 + exa5 - menor)/4;
39     printf("El promedio es de: %d", prom);
40
41
42 }
43 }
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL

```
PS C:\Users\Alexis\OneDrive\Documentos\ESTRUCTURADA 2023 1\Programacion\Actividad4> .\Ejercicio7
Ingresa la calificación del primer examen: 60
Ingresa la calificación del segundo examen: 80
Ingresa la calificación del tercer examen: 90
Ingresa la calificación del cuarto examen: 100
Ingresa la calificación del quinto examen: 45
El promedio es de: 82
```



8.- Programa en C que sirva para el juego del CHINCHAMPU (Piedra, Papel, Tijera) para 1 jugador y la computadora, (usar condición anidada)

```
5  #include<stdlib.h>
6  #include<time.h>
7
8  main()
9  {
10     int jugador,compu;
11     printf("JUEGO DEL CHINCHAMPU \n");
12     printf(" 1.-Piedra \n 2.-Papel \n 3.-Tijeras \n");
13     printf("Ingresa que opcion quieres: ");
14     scanf("%d",&jugador);
15     srand(time(NULL));
16     compu = (rand()%3)+1;
17     printf("----- \n");
18     if(compu == 1)
19     {
20         printf("La computadora eligio piedra \n");
21     }
22     else
23     {
24         if(compu == 2)
25         {
26             printf("La computadora eligio papel \n");
27         }
28         else
29         {
30             printf("La computadora eligio tijeras \n");
31         }
32     }
33     if(jugador == 1)
34     {
35         if(compu == 3)
36         {
37             printf("Ganaste!");
38         }
39         else
40         {
41             if(compu == 2)
42             {
43                 printf("Gana la computadora");
44             }
45             else
46             {
47                 printf("Empate");
48             }
49         }
50     }
51 }
```



Programación Estructurada

```
38 }  
39  v else  
40 {  
41  v if(compu == 2)  
42 {  
43 | printf("Gana la computadora");  
44 }  
45  v else  
46 {  
47 | printf("Empate");  
48 }  
49 }  
50 }  
51  v else  
52 {  
53  v if(jugador == 2)  
54 {  
55  v if(compu == 1)  
56 {  
57 | printf("Ganaste!");  
58 }  
59 v else
```



Programación Estructurada

```
55 |
56 |         {
57 |             if(compu == 3)
58 |             {
59 |                 printf("Gana la computadora");
60 |             }
61 |             else
62 |             {
63 |                 printf("Empate");
64 |             }
65 |         }
66 |     }
67 |     else
68 |     {
69 |         if(jugador == 3)
70 |         {
71 |             if(compu == 2)
72 |             {
73 |                 printf("Ganaste!");
74 |             }
75 |             else
76 |             {
77 |                 printf("Gana la computadora");
78 |             }
79 |         }
80 |     }
```

```
80 |
81 ~         {
82 |             if(compu == 1)
83 |             {
84 |                 printf("Gana la computadora");
85 |             }
86 |             else
87 |             {
88 |                 printf("Empate");
89 |             }
90 |         }
91 ~         else
92 |         {
93 |             printf("Jugada no valida");
94 |         }
95 |     }
96 | }
97 | return 0;
98 }
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL

JUEGO DEL CHINCHAMPU

- 1.-Piedra
- 2.-Papel
- 3.-Tijeras

Ingresa que opcion quieres: 1

La computadora eligio tijeras
Ganaste!



9.- Programa en C que sirva para el juego del CHINCHAMPU (Piedra, Papel, Tijera) para 1 jugador y la computadora, (usar selección múltiple)

```
3 #include<stdio.h>
4 #include<stdlib.h>
5 #include<time.h>
6
7 main()
{
8     int jugador,compu;
9     printf("JUEGO DEL CHINCHAMPU \n");
10    printf(" 1.-Piedra \n 2.-Papel \n 3.-Tijeras \n");
11    printf("Ingresa que opcion quieres: ");
12    scanf("%d",&jugador);
13    srand(time(NULL));
14    compu = (rand()%3)+1;
15    printf("----- \n");
16    switch(compu)
17    {
18        case 1:
19            printf("La computadora eligio piedra \n");
20            break;
21        case 2:
22            printf("La computadora eligio papel \n");
23            break;
24        case 3:
25            printf("La computadora eligio tijeras \n");
26            break;
27    }
28    switch(compu)
29    {
30        case 1:
31            switch(jugador)
32            {
33                case 1:
34                    printf("Empate");
35                    break;
36                case 2:
37                    printf("Ganaste!");
38                    break;
39                case 3:
40                    printf("Gana la computadora");
41                    break;
42            }
43            break;
44    }
```



```
45      case 2:  
46  ~  switch(jugador)  
47  {  
48      case 1:  
49          printf("Gana la computadora");  
50          break;  
51      case 2:  
52          printf("Empate");  
53          break;  
54      case 3:  
55          printf("Ganaste!");  
56          break;  
57  }  
58      break;  
59  case 3:  
60  ~  switch(jugador)  
61  {  
62      case 1:  
63          printf("Ganaste!");  
64          break;  
65      case 2:  
66          printf("Empate");  
67          break;
```



```
58     break;
59
60     case 3:
61         switch(jugador)
62         {
63             case 1:
64                 printf("Ganaste!");
65                 break;
66             case 2:
67                 printf("Gana la computadora");
68                 break;
69             case 3:
70                 printf("Empate");
71                 break;
72         }
73     break;
74 }
75 }
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL

JUEGO DEL CHINCHAMPU

- 1.-Piedra
- 2.-Papel
- 3.-Tijeras

Ingresa que opcion quieres: 3

La computadora eligio piedra

Gana la computadora