

# Estructuras de Control

—

## Ejercicio 1

Mickey está antojado de algo dulce pero tiene poco efectivo, así que decide hacer una vaquita con sus amigos Goofy y Donald para comprar algo en el kiosquito.

Los precios son los siguientes:

- Chocolate: \$2000
- Bolsa de gomitas: \$1000

- Crear un programa que, dado tres valores, el dinero que tiene Mickey, el dinero que tiene Goofy, y el dinero que tiene Donald, calcule para qué les alcanza e imprima en cada caso:
  - ***"¡Wii nos alcanza para el choco y las gomitas!"***.
  - ***"Que bien, nos alcanzó para el chocolate"***.
  - ***"Buee, por lo menos nos alcanzó para las gomitas"***.
  - ***"Ufaaa no nos alcanza pa naaa :( ¿Y si pedimos un préstamo en m#%Q\*\$?"***.
- Modificar el programa para que los valores requeridos sean solicitados al usuario.

## Ejercicio 2

Goofy tuvo la idea de cantar en la calle para reunir un poco más de dinero para comprar golosinas. Su canción llamó tanto la atención de una amable abuelita que decidió darles dinero cada vez que la cantan. La letra de la canción es:

***"Yo sé que algunas veces me equivoco demasiado ¡HYUCK!  
Yo sé que estás cansada de mirarme de costado ¡HYUCK!"***

Crear un programa que, dada la cantidad de veces que Goofy necesita cantar la canción para alcanzar su objetivo de dinero, imprima la letra de la canción en pantalla esa cantidad de veces.

## Ejercicio 3

Donald no tenía el concepto de "vaquita" por lo que creyó que el dinero que él contribuyó le iba a ser devuelto. Al darse cuenta de esto, comenzó a decir sin cesar:

***"Micky devuélveme mi dinero que tengo que cargar la sube"***.

Crear un programa que imprima la petición de Donald y le pregunte a Micky su respuesta hasta que él diga "Bueno", es decir ingrese 'B'.