

Requerimientos:

Para empezar necesitaremos declarar muchas variables para poder programar, una vez declaradas, imprimiremos varios mensajes de bienvenida y le pediremos al usuario ingresar datos mediante mensajes por pantalla y leeremos cada datos en nuestras variables, usaremos varios ciclos “do while” y condicionales “if” para mostrar diferentes menus y que el usuario pueda ingresar diferentes datos sin tener que ingresar los datos iniciales, también usaremos diferentes contadores para llevar un registro y mostrar estadísticas al final, se llevara un conteo de puntos por reciclar y que después de haber ingresado los datos de los materiales reciclados, el usuario tendrá una cierta cantidad de puntos que podrá canjear por tres tipos de ítems, al final se mostrara unas estadísticas por mensaje en pantalla.