

CONVERSOR DE MONEDAS

Escribe un programa en C que permita realizar conversiones entre diferentes monedas. El programa debe solicitar al usuario la moneda de origen, la moneda de destino y la cantidad de dinero a convertir. Luego, debe calcular y mostrar el resultado de la conversión.

Las tasas de cambio actuales son:

- **1 USD = 1068.55 ARS** dolares a pesos argentinos
- **1 USD = 4.98 BRL** dolares a reales
- **1 USD = 0.92 EUR** dolares a euros

Pistas para resolverlo:

1. Utilizar estructuras de control como `switch` o `if-else` para manejar las opciones de monedas.
2. Validar las entradas del usuario para evitar errores.
3. Necesitas una moneda de origen y una de destino. Pensá en como hacer la conversión.

ABECEDARIO

Escribe un programa en C que permita ingresar una letra por la cual comenzar y una cantidad de letras. El programa luego va a pedir letras de a una y debe verificar si las letras ingresadas forman una secuencia consecutiva en el abecedario. Si la secuencia no es correcta, el programa debe solicitar al usuario que vuelva a intentar con la letra correcta. El programa finaliza cuando se completan todas las letras solicitadas.

Ejemplo de salida esperada:

Ingrese el número de letras a ingresar: 3

Ingrese la primera letra: B

- Eligió comenzar por la 'B' e ingresar 3 letras
- Siguiente letra: C
- Siguiente letra: D
- Siguiente letra: E
- FIN DEL PROGRAMA

Requisitos:

1. El programa debe solicitar al usuario:
 - La cantidad de letras a ingresar.
 - La primera letra de la secuencia.

2. Las siguientes letras deben formar una secuencia consecutiva basada en el abecedario. Por ejemplo: si la primera letra es 'B', las siguientes deberían ser 'C', 'D', etc.
3. Si el usuario ingresa una letra incorrecta, el programa debe indicar el error y permitir que el usuario lo intente nuevamente.

Pistas para resolverlo:

- Cada letra tiene un valor único en la tabla ASCII. Por ejemplo, 'A' tiene el valor 65, 'B' es 66, y así sucesivamente.
- Se pueden usar estructuras de control como `for` para iterar y `if-else` para validar las letras ingresadas.
- Cuando llegues al final del abecedario ('Z'), la secuencia puede continuar desde el inicio ('A').
- Para verificar una secuencia consecutiva, utiliza la relación entre los valores ASCII de las letras.