

GUIA 2 - REPASO

Y continuamos aprendiendo mediante la práctica...

Lee atentamente cada enunciado antes de comenzar a resolver

No olvidés probar tus programas...

Durante estas semanas te ayudamos en los foros

Los ejercicios tienen el siguiente filtro de dificultad



Dificultad baja



Dificultad media



Dificultad alta

ESTRUCTURAS REPETITIVAS – BUCLE MIENTRAS



1. Realice un algoritmo que simule el lanzamiento de 3 dados, hasta que la suma de los mismos sea igual a 12, el algoritmo debe contar cuantas veces se lanzaron dados hasta lograr este valor y cuantas veces salió el número 6 en cada dado.

Ayuda: ALEATORIO(A,B) devuelve un Entero aleatorio en el rango [A;B]



2. Realiza un programa que vaya pidiendo números hasta que se introduzca un numero negativo y nos diga cuantos números se han introducido, el promedio de los impares y el mayor de los pares. El número negativo sólo se utiliza para indicar el final de la introducción de datos, pero no se incluye en los cálculos.



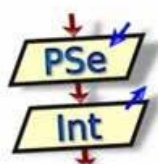
3. Generar tres números aleatorios comprendidos entre 0 y 100 y, a continuación, verificar si se ha obtenido dos números pares seguidos de un número impar. Si no fuera el caso, volver a generar 3 números hasta tener la combinación par, par, impar. Mostrar, a continuación, el número de veces que se lanzaron dados hasta obtener par, par, impar.



4. Realizar un algoritmo que pida tres números consecutivos (2, 3 y 4; 8, 9 y 10 etc.). Cuando se introducen tres números consecutivos dice "gracias" y termina. Mientras no se introduzcan tres números consecutivos el programa sigue pidiendo números indefinidamente



5. Escriba un algoritmo que simule una alcancía. El programa solicitará primero la cantidad de dinero a ahorra. A continuación, el programa solicitará una y otra vez las cantidades que se irán ahorrando, hasta que



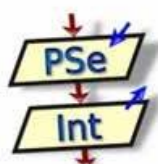
Universidad de
LA PUNTA



GOBIERNO DE
SAN LUIS



el total ahorrado iguale o supere al objetivo. El programa debe controlar que los montos que se ingresan sean positivos.



Universidad de
LA PUNTA



GOBIERNO DE
SAN LUIS

