



# Fundamentos de Programación

## Tema 3 Control de Flujo

### A3.4 Estructuras de control iterativas

## Instrucciones

Construye un programa en C que permita la selección de boletos para una función de cine e indique el costo del total de los boletos, considerando que hay salas VIP y salas normales.

- El cliente puede seleccionar una función, un horario y un máximo de 4 asientos.
- Para cada asiento, se debe preguntar si es para niño o adulto.
- Mientras no realice el pago, puede cancelar la selección y hacer una selección nueva.
- Una vez que se realice el pago, se indica el monto total de la compra y termina el programa.

Agrega los comentarios pertinentes al código para dar claridad al funcionamiento del proyecto.

Asegúrate de que eres tú quien completa el código, escribe tus datos de identificación (nombre, grupo, nombre de la actividad).

Una vez que hayas incluido y probado las adecuaciones, sube el archivo con el nombre **Nombre\_Apellido\_cine.c**

## Rúbrica de evaluación

Criterio	Excelente (95-100 pts)	Notable (85-94 pts)	Bueno (75-84 pts)	Insuficiente (70-74 pts)	Desempeño insuficiente (NA)
<b>Interacción del usuario</b>	El sistema permite seleccionar dinámicamente función, horario, tipo de sala, asientos (hasta 4) y tipo de usuario (niño/adulto) de forma clara y sin errores.	La selección funciona correctamente con leves errores o limitaciones menores.	Permite la selección parcial o con errores evidentes en asientos o tipo de usuario.	El sistema no permite seleccionar correctamente alguno de los elementos clave.	La funcionalidad no está implementada.
<b>Puntaje</b>	20%	18%	16%	14%	0%
<b>Calidad técnica del código</b>	Estructuras de control adecuadas, código modular, con comentarios útiles y claros.	Uso adecuado con pequeños errores, y comentarios en la mayoría del código.	Uso básico o con errores, comentarios poco claros o incompletos.	Uso deficiente de estructuras y ausencia o irrelevancia de comentarios.	No hay estructuras bien definidas ni documentación.
<b>Puntaje</b>	20%	18%	16%	14%	0%
<b>Presentación general del código</b>	Código limpio, organizado, indentado correctamente y legible.	Presentación general clara, con detalles menores de formato.	Presentación poco clara o con errores frecuentes de indentación/estructura.	Código desorganizado o difícil de entender.	El código no es legible o está ausente.
<b>Puntaje</b>	20%	18%	16%	14%	0%
<b>Control del proceso</b>	El usuario puede cancelar y reiniciar su selección correctamente antes del pago.	Cancelar y reiniciar funciona con pequeños errores de control.	Permite cancelar, pero reiniciar no funciona adecuadamente.	No se permite cancelar ni reiniciar antes del pago.	No hay opción de cancelar ni reiniciar.
<b>Puntaje</b>	15%	13%	12%	10%	0%
<b>Cálculo y finalización del programa</b>	El total se calcula correctamente y el programa finaliza apropiadamente tras el pago.	Cálculo correcto, pero la salida del programa tiene errores menores.	El cálculo o la salida presentan errores leves o confusión.	El cálculo no es correcto o el programa no finaliza adecuadamente.	El cálculo y/o finalización no están implementados.
<b>Puntaje</b>	15%	13%	12%	10%	0%

Criterio	Excelente (95-100 pts)	Notable (85-94 pts)	Bueno (75-84 pts)	Insuficiente (70-74 pts)	Desempeño insuficiente (NA)
<b>Presentación y cumplimiento de entrega</b>	Entregado puntualmente y en el formato solicitado	Entregado puntualmente con leves errores de forma	Entregado puntualmente pero con errores de formato relevantes	Entregado con retraso justificado.	No entregó la actividad o se fue entregado en período de recuperación
<b>Puntaje</b>	10%	9%	8%	7%	0%