

Ejercicio 1: *Venta de rifas*

Para costear algunos gastos del viaje a los juegos panamericanos del equipo nacional de ping pong, el plantel decidió que durante la última semana antes de viajar llevaría a cabo una venta de rifas.

Se entrega a cada comprador un número de rifa del 1 al 1000. *No se tiene en cuenta la posibilidad de vender más de 1000 rifas*, pues el equipo lo ve como algo imposible.

Cada rifa tiene un precio de 200 pesos y cada jugador está identificado por un número entero.

Requerimientos:

- Quién le vendió.
- Qué número de rifa escogió el comprador (no es aleatorio).

Tener en cuenta:

- No pueden haber dos compradores con el mismo número de rifa.
- No puede ingresarse un número de jugador no válido.
- Al finalizar el ingreso de cada comprador deberá imprimirse en pantalla:

...

Comprador número X

Numero de rifa: X

Vendedor: Jugador nro. X

...

- El programa deberá llevar la cuenta de cuantas ventas hizo cada jugador (cada uno tiene un numero asignado, son 4 jugadores).
- El ingreso de datos finaliza al presionar el 0 en el número de jugador que vendió la rifa.
- Al finalizar cada día deberá imprimirse en pantalla:

...

Faltan X días para viajar

Dinero recaudado este día: X

Ventas Jug. 1: X

Ventas Jug. 2: X

Ventas Jug. 3: X

Ventas Jug. 4: X

...

Al finalizar, deberá imprimirse en pantalla cuántas ventas completó cada jugador, quien vendió más y el total recaudado entre todo el equipo.

```
#include <time.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
int main() {
    int rifas_vendidas [1000] = {0};
```

Ayuda: Una forma de chequear que el numero de rifa esté vendido o no es llenando un espacio en el array de enteros rifas_vendidas.

Ejercicio 2: *Adivina el número secreto*

Este es un juego clásico en el que la computadora genera un número aleatorio y el jugador tiene que adivinarlo.

El programa genera un número secreto aleatorio entre 1 y 100.

El usuario tiene 5 intentos para adivinarlo.

Por cada intento, el programa indicará si el número ingresado es mayor o menor que el número secreto.

- Si esta alejado por mas de 10, "indicara mucho mayor/menor"
- Si es por menos de 10, indicara "mayor/menor"
- Si el jugador adivina el número, gana el juego. Si no lo adivina en los intentos permitidos, pierde.

Ejercicio 3: *Cambia letras*

Un programa al que se ingresa una palabra, y de esta cambia las consonantes por numeros a elección del usuario.

Por ejemplo se ingresa "Arbol", las consonantes son r, b y l. El programa debe ser capaz de pedirle al usuario que ingrese 3 numeros (debe chequear que sean números). Deberia imprimirse en pantalla de la siguiente manera: "A35o4"

Ayuda: Los numeros en la tabla ASCII comprenden desde la posicion 48 a la 57