

Ejercicio 1: Bajon

Un puestito de comida en la puerta de un boliche de Mar del Plata vende comida todas las noches de la semana en verano.

Debido a esto deciden pedirte un programa donde ingresar las ventas.

Los costos que maneja el puestito son:

- Pizza = 5000
- Pancho = 2000
- Hamburguesa completa = 5000
- Lomito a la plancha = 4000
- Bebida = 1500

Debido a la alta demanda, cada persona puede cada vez que va a la caja a pagar, *comprar solamente un producto*.

Cada noche se realizan multiples ingresos de pedidos en los que se tiene:

- numero de ticket. Hasta la semana anterior se llevaban hechos 1762 tickets, el primer comprador de la semana será el ticket siguiente (1763), el segundo el que le sigue y así.
- opcion escogida (que decidio comprar)
- cuanto pago
- si decidio pagar con efectivo o transferencia

Al iniciar cada dia debe imprimirse en pantalla

DIA [numero de dia] DE LA SEMANA

Luego de cada ingreso debe imprimirse:

...

Numero de ticket: X

Opcion escogida: XXX

Pago: \$XXX

Tipo de pago: (transferencia o efectivo)

...

seguir leyendo consigna en la siguiente pagina...

Para Dar fin a un dia, debe ingresarse la letra 'F' en la opcion escogida

Al finalizar la semana, debe imprimirse en pantalla el total de ventas, total de plata recaudada, que opción fue la más vendida y que metodo de pago fue el más utilizado.

Tener en cuenta que se deben verificar los ingresos hechos por el usuario para que sean opciones validas (lo que escoja y el metodo de pago)

Ejercicio 2: Aventura en el bosque

Se debe programar el juego de la aventura en el bosque, en este hay un cierto numero de opciones de caminos, uno gana si haya el tesoro antes de hallar el pozo de la muerte.

Reglas del juego:

- El tesoro se encuentra en una *dirección aleatoria*, las opciones son norte, este, oeste, noreste, noroeste. Lo mismo el pozo
- El jugador tiene *4 intentos* para encontrar el tesoro
- Si elige el camino donde está el tesoro, gana
- si elige la direccion del pozo de la muerte, cae y pierde
- Si elige un camino diferente, puede seguir intentando.
- Si se elige una dirección no válida, se debe corregir para que escoja una válida.

Ejercicio 3: Mensaje en la guerra de las galaxias

En la guerra de las galaxias, Anakin debe pasar un mensaje a Obi-Wan por algun medio. R2-D2 tiene la funcionalidad de enviar el mensaje, pero necesitan un codigo para resguardarlo en caso de que los sid intercepten el mensaje. Deciden utilizar el codigo ASCII.

Crear un programa que para todas las letras de un ingreso las convierta en su numero en ASCII, cada letra separada por un espacio.

No se traduciran a ASCII todos los signos, solamente las letras, mayusculas y minusculas.

Ayuda: las letras mayusc comprenden desde la posicion 65 a la 90, las minusc desde la 97 a la 122. Tener en cuenta que este mensaje codificado mostrara los espacios y signos (como ?!) con normalidad.

Ejemplo:

ingreso: "Obi Wan respondeme porfavor!!!"

salida: 79 98 105 87 97 110 114 101 112 111 110 100 101
109 101 112 111 114 102 97 118 111 114 !!!