Enunciados de los Ejercicios a Desarrollar en la Guía

Ejercicios Estructuras de Control

**Ejercicio 1 – Secuencial**

Escribir un algoritmo que permita realizar una suma de dos números enteros. El usuario deberá

ingresar primero un número, luego el siguiente número, y el sistema arrojará el resultado

correspondiente.

**Ejercicio 2 – Alternativa Simple**

Escribir un algoritmo que permita loguearse (registrarse) a un sistema, ingresando un nombre

de usuario y la contraseña adecuada. Considerar que tanto el usuario como la contraseña están

formados sólo por letras. El sistema deberá validar que el usuario y la contraseña sean correctas,

comparándolas con lo que es sistema tiene registrado para ese usuario.

\*\*Aclaración, en los sistemas reales, el inicio de sesión es mucho más complejo que lo que se

muestra a continuación. Se ha simplificado el proceso, abstrayendo la validación a una función

denominada esValido() que resuelve la verificación del usuario y su contraseña.

**Ejercicio 3 – Alternativa Doble**

Escribir el algoritmo que, a partir de la cantidad de bancos de un aula y la cantidad de alumnos

inscriptos para un curso, permita determinar si alcanzan los bancos existentes. De no ser así,

informar además cuantos bancos sería necesario agregar. El usuario deberá ingresar por teclado

tanto la cantidad de bancos que tiene el aula, como la cantidad de alumnos inscriptos para el

curso.

**Ejercicio 4 – Alternativa Doble**

Diseñar un algoritmo que permita aplicar un descuento del 10% al monto total de una compra

si la forma de pago empleada es de contado. El usuario deberá ingresar el monto de la compra

realizada y la forma de pago utilizada. Si es contado, deberá aplicar el descuento, sino se deberá

mostrar un mensaje informando que para dicha forma de pago no tiene descuento.

**Ejercicio 5 – Alternativa Múltiple**

Diseñar un algoritmo que devuelva el nombre del mes, a partir del número de mes, ingresado

por teclado, por el usuario. Si el usuario ingresa un número de mes que no exista, se deberá

mostrar un mensaje indicando que el número ingresado no es correcto.

**Ejercicio 6 – Repetitiva Mientras (While)**

Diseñar un algoritmo que muestre por pantalla la tabla de multiplicación del número que ingrese

el usuario. Para definir hasta que número desea que muestre la tabla de multiplicación el usuario

también deberá ingresar este valor. La tabla de multiplicación a mostrar debe empezar en la

multiplicación por 1.

**Ejercicio 7 – Repetitiva Hacer Mientras (Do While)**

Diseñar un algoritmo que muestre por pantalla la tabla de multiplicación del número que ingrese

el usuario. Para definir hasta que número desea que muestre la tabla de multiplicación el usuario

también deberá ingresar este valor. La tabla de multiplicación a mostrar debe empezar en la

multiplicación por 1.

**Ejercicio 8 – Repetitiva Para (For)**

Diseñar un algoritmo que realice el promedio de 4 números. Los números podrán ser decimales

y serán ingresados por pantalla por el usuario.