

# Practica Unidad 3 parte II. Estructuras de Control (For, While y Do-while)

Del ejercicio 1 al ejercicio 10 son para que puedas ejercitar los conceptos que vimos, no son obligatorios. El ejercicio 11 debe entregarse.

- 1) Ingresar y mostrar 10 números en pantalla
- 2) Mostrar las primeras 10 centenas (10, 20, 30, ... , 100)
- 3) Mostrar la cuenta regresiva del 100 al -100, con paso 1
- 4) Ingresar por teclado números hasta haber mostrado 5 números impares.
- 5) Ingresar con el teclado las fechas de dirección, indicar si se presionó Derecha, Izquierda, Arriba o Abajo. El ingreso debe finalizar cuando se presiona Q. Nota: Usar el código de ejemplo adjuntado en el Aula.
- 6) Ingresar un nombre y decir que longitud tiene. Ejemplo: Luis, 4. El programa debe finalizar cuando se presiona Enter (Ayuda, el Enter es la tecla ASCII 13).
- 7) Implementar un dado de 6 caras (número al azar de 1 al 6), realizar 10 tiradas.
- 8) Ingresar un números hasta haber ingresado 3 números iguales
- 9) Generar un número al azar entre 1 y 20, y proponer al jugador adivinarlo, se le dan 5 intentos, se le debe informar si es mayor o menor que el número al azar obtenido por la computadora.
- 10) Generar un número al azar entre 1 y 20 y proponer al jugador adivinarlo. En el primer intento se le debe informar si es mayor o menor que el número al azar obtenido por la computadora. A partir del segundo intento debe decir caliente, templado o frío si el número ingresado está más cerca, misma distancia o más lejos del número a adivinar (comparado con el número anterior). Ej:

Número a adivinar 15.

Ingresar 10. Informar menor (está a 5 de distancia del 10)

Ingresar el 12, Informar caliente (está a 3 de distancia del 10, y 3 es menor que 5)

Ingresar 9, informar frío (está a 6 de distancia del 10, y 6 es mayor que 3 -> distancia del 12 al 10).

- 11) Realizar un juego de tragaperras. El jugador deberá ingresar una moneda y tirar la palanca. Una vez que tira la palanca deben mostrarse en pantalla los números generados: 3 números al azar de entre 1 y 7.
  - Si el jugador no ingresa una moneda, no se pueden tirar la palanca.
  - Debe informarse cuantas monedas va ingresando (debe indicar que tecla se usa para ingresar la moneda)
  - Una vez que se tiran deben agotarse todas monedas ingresadas en las tiradas. Ejemplo, si inserto 5 monedas y empiezo a jugar, debo agotar esos 5 tiros antes de volver a insertar
  - Debe informar qué tecla se usa para tirar la palanca
  - Debe darse una opción para terminar el juego
  - Si salen 3 números iguales debe indicarse un cartel que se ha ganado la suma de esas monedas (ejemplo: 3, 3, 3. 9 monedas ganadas)
  - La acumulación de monedas que tenga la máquina depende directamente de las que se usen para jugar. Si quieren, pueden agregar una base de monedas iniciales para que la máquina no quede vacía.

