

## **Variables y expresiones ejercicio #2**

### **Análisis**

#### **Objetivos y requerimientos**

El programa debe ser capaz de pedir todos los datos al inicio. Estos datos son el nombre del o la protagonista, el pronombre del o la protagonista, la edad del o la protagonista, el nombre de un familiar o amigo del protagonista, la relación de esta persona con la protagonista, un animal, un color, un material y otro color, luego de tener todos los datos el programa debe ser capaz de completar la historia, concatenando las diferentes partes o mostrandolas en secuencia.

También deberá calcular algunos de los datos para completar la historia, con las siguientes indicaciones, la cantidad de galletas debe ser igual a la suma de los dígitos de la edad del protagonista, la cantidad de dulces debe ser igual a la mitad de la edad del protagonista, la cantidad de galletas a darle al animal, la cantidad de dulces a darle al animal, la cantidad de galletas con las que se queda el protagonista, la cantidad de dulces con los que se queda el protagonista.

Por lo tanto al final el programa debe ser capaz de generar una historia personalizada cada vez que se ejecute.

#### **¿Qué datos tiene?**

La historia

#### **¿Qué datos debe pedir al usuario?**

Protagonista

Pronombre

Edad

Familiar o amigos

Relación con protagonista

Animal

Color

Material

Segundo color

Galletas

Dulces

Galletas que se le da al animal

Dulces a darle al animal

Galletas que se queda el protagonistas

Dulces que se queda el protagonista

#### **Condiciones o restricciones**

La cantidad de galletas debe ser igual a la suma de los dígitos de la edad del protagonista.

La cantidad de dulces debe ser igual a la mitad de la edad del protagonista.

Los datos ingresados deben generar una historia personalizada cada vez que se ejecute.

Jose Pablo Ponce, 19092  
Sebastian Garcia, 19683

## **Diseño**

Pedir al usuario que ingrese un nombre  
Guardar dato ingresado como (1)  
Pedir al usuario que ingrese el pronombre  
Guardar dato ingresado como (2)  
Pedir al usuario que ingrese el primer dígito de la edad  
Guardar dato ingresado como (3)  
Pedir al usuario que ingrese el segundo dígito de la edad  
Guardar dato ingresado como (4)  
Pedir al usuario que ingrese nombre de familiar o amigo del protagonista  
Guardar dato ingresado como (5)  
Pedir al usuario que ingrese relación  
Guardar dato ingresado como (6)  
Pedir al usuario que Ingrese animal  
Guardar dato ingresado como (7)  
Pedir al usuario que ingrese color  
Guardar dato ingresado como (8)  
Pedir al usuario que ingrese un material  
Guardar dato ingresado como (9)  
Pedir al usuario que ingrese otro color  
Guardar dato ingresado como (10)  
Unir los caracteres del primer y segundo dígito de la edad  
Guardar dato ingresado como (11)  
Sumar el dígito del primer y segundo dígito de la edad  
Guardar dato ingresado como (12)  
El dato ingresado numero (12) dividirlo dentro de dos  
Guardarlo como dato (13)  
El dato ingresado numero (9) dividirlo dentro de 100 y multiplicarlo por 60  
Guardar como dato (14)  
Mostrar variables ingresadas anteriormente con respecto al orden que se indica en la historia

Fin