

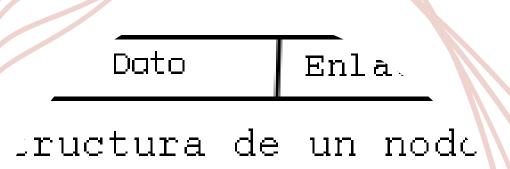
Introducción

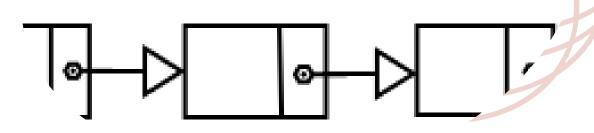
En este código usamos los siguientes elementos a tener en cuenta:

- Listas Enlazadas: Para la cartelera
- Un bucle: Que permite el ingreso de múltiples clientes
 - Switch Case: Para elegir la película
 - Condiciones: Para validar las entradas
- Datos Boolanos: Se usaron para agregar al cliente en la espera de la taquilla

Listas Enlazadas

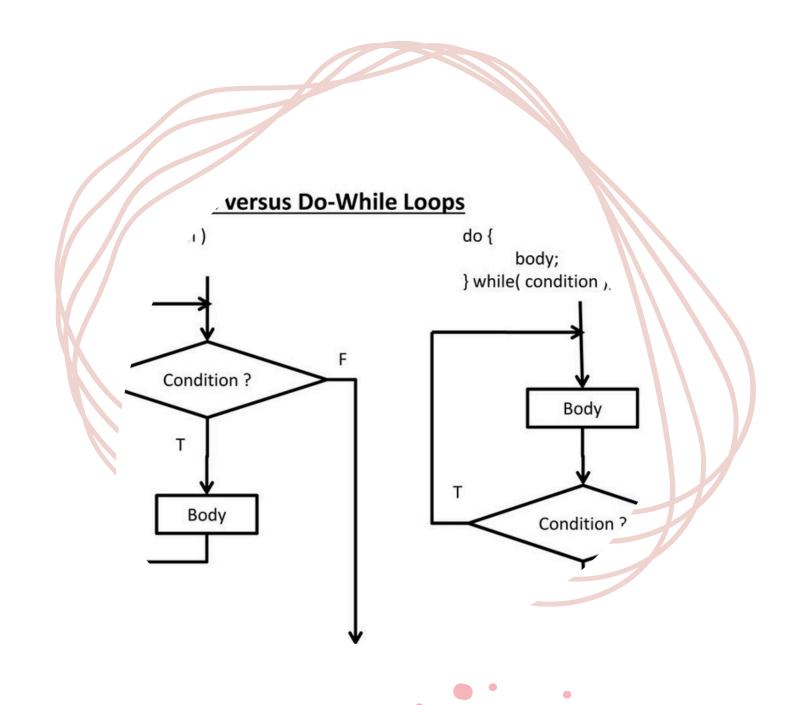
Es una estructura de datos que almacena una colección de elementos llamados nodos, donde cada nodo contiene un valor y una referencia (puntero) al siguiente nodo en la secuencia





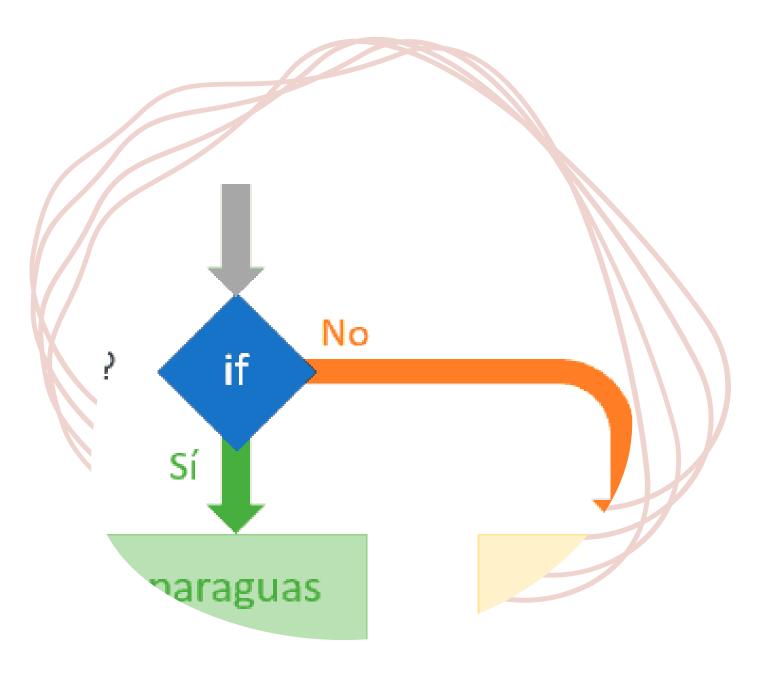
Bucle While

Bucle while es una estructura de control de flujo en programación que permite repetir la ejecución de un bloque de código mientras una condición especificada sea verdadera. Este tipo de bucle es útil cuando no se conoce de antemano el número de veces que se ejecutará el código, sino que la ejecución depende de una condición que se evalúa repetidamente.



Condicionales

Las condicionales son estructuras de control que permiten que un programa tome decisiones y ejecute diferentes bloques de código dependiendo de si una condición se cumple o no. Son es enciales para crear programas que puedan adaptarse a diferentes situaciones y condiciones



Switch Case

Un switch case o switch statement, declaración de cambiador o declaración de interruptor, es un tipo de mecanismo de control de selección utilizado para permitir que el valor de una variable o expresión cambie el flujo de control de la ejecución del programa mediante búsqueda y mapa.

```
(val)
case 1:
    output = "A";
    break;
case 2:
    output = "B";
    break;
case 3:
    output = "C";
    break;
```

Datos Booleanos

Los tipos de datos booleanos son aquellos que pueden tomar uno de dos valores: true (verdadero) o false (falso). Representan una condición lógica, como si una afirmación es correcta o incorrecta, o si un interruptor está encendido o apagado.

Son fundamentales en la creación de expresiones condicionales (como if, else, while) y en el manejo de variables que representan estados de verdad o falsedad.

```
_{1}nt(type(s > 2))
<class 'pandas.core.series.</pre>
       True
     False
     False
       True
       True
       True
        hool
```