

Actividad 3

Caso de estudio.

Unidad 2. Introducción al lenguaje C

Unidad didáctica

Fundamentos de programación

Unidad 2. Introducción al lenguaje C

Actividad 3. Aplicación de Estructuras de Control

Caso de estudio

La rápida evolución de la tecnología ha llevado a un aumento significativo en la generación de desechos electrónicos (e-waste). Estos desechos contienen materiales peligrosos que pueden afectar el medio ambiente y la salud humana si no se gestionan adecuadamente.

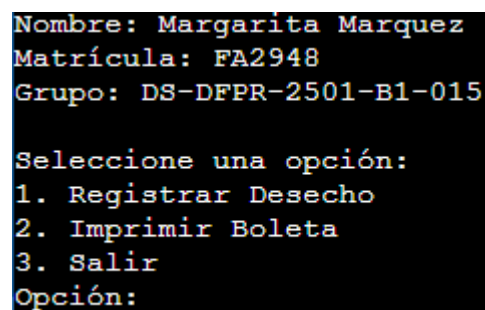
Se requiere desarrollar un prototipo de programa en lenguaje C para gestionar la recolección y clasificación de estos desechos.

Deberás diseñar un menú con las opciones:

1. Registrar.
2. Imprimir boleta.
3. Salir.

Requisitos:

El programa debe imprimir al inicio el nombre, matrícula y grupo del estudiante.



```
Nombre: Margarita Marquez
Matrícula: FA2948
Grupo: DS-DFPR-2501-B1-015

Seleccione una opción:
1. Registrar Desecho
2. Imprimir Boleta
3. Salir
Opción:
```

Imagen 1. Pantalla principal. Márquez, 2025

Entrada:

El programa debe permitir:

- I. Registrar el nombre del desecho electrónico.
- II. Clasificarlo:

- i. Reciclable
 - ii. Peligroso
 - iii. No reciclable.
- III. Registrar el número de piezas del desecho electrónico.

```
Seleccione una opción:  
1. Registrar Desecho  
2. Imprimir Boleta  
3. Salir  
Opción: 1  
Ingrese el nombre del desecho: Tableta  
Ingrese la categoría (reciclable/peligroso/no reciclable): reciclable  
Ingrese la cantidad en piezas: 10  
Desecho registrado.
```

Imagen 2. Registrar desecho. Márquez, (2025)

Salida:

Imprimir una boleta de información con:

- I. Nombre del desecho
- II. Clasificación y
- III. Número de piezas recibidas.

```
1. Registrar Desecho  
2. Imprimir Boleta  
3. Salir  
Opción: 2  
Boleta de Información:  
Nombre: Tableta  
Cantidad: 10  
Categoría: reciclable
```

Imagen 3. Boleta. Márquez (2025)