

Práctica 1 de la Primera Evaluación – Programación

Actividad 1

Escribe un programa que actúe como una máquina expendedora. Al arrancar, mostrará las opciones que hay de compra. A continuación preguntará qué quiere comprar el usuario y, después, cuánto dinero quiere introducir.

```
===== MÁQUINA EXPENDEDORA =====  
  
Productos a la venta  
=====  
(1) Lata 33 cl Coca-Cola    1,30 €  
(2) Lata 33 cl Aquarius    1,50 €  
(3) Patatillas onduladas   2 €  
(4) Botella 50 cl agua     1 €  
  
¿Qué quiere comprar? 1  
¿Cuánto dinero quiere introducir? 3
```

Actividad 2

Modifica el programa anterior para que si el usuario escribe una opción que no es válida (o sea, un número que no esté entre 1 y 4) se le repita la pregunta hasta que escriba un número válido.

```
===== MÁQUINA EXPENDEDORA =====  
  
Productos a la venta  
=====  
(1) Lata 33 cl Coca-Cola    1,30 €  
(2) Lata 33 cl Aquarius    1,50 €  
(3) Patatillas onduladas   2 €  
(4) Botella 50 cl agua     1 €  
  
¿Qué quiere comprar? 0  
El producto indicado no existe.  
  
¿Qué quiere comprar? 5  
El producto indicado no existe.  
  
¿Qué quiere comprar? 6  
El producto indicado no existe.  
  
¿Qué quiere comprar? 1  
  
¿Cuánto dinero quiere introducir? 3
```

Actividad 3

Modifica el programa del ejercicio anterior para que si el usuario pone una cantidad de dinero no válida (o sea, una cantidad no positiva), se le siga preguntando hasta que lo haga bien.

```
===== MÁQUINA EXPENDEDORA =====

Productos a la venta
=====
(1) Lata 33 cl Coca-Cola    1,30 €
(2) Lata 33 cl Aquarius    1,50 €
(3) Patatillas onduladas   2 €
(4) Botella 50 cl agua     1 €

¿Qué quiere comprar? 0
El producto indicado no existe.

¿Qué quiere comprar? 1

¿Cuánto dinero quiere introducir? 0
Debe introducir una cantidad válida (mayor o igual a cero).

¿Cuánto dinero quiere introducir? 3
```

Actividad 4

Modifica el programa anterior para que, una vez introducida un producto correcto y una cantidad válida de dinero, muestre un mensaje con el producto comprado y la vuelta.

```
===== MÁQUINA EXPENDEDORA =====

Productos a la venta
=====
(1) Lata 33 cl Coca-Cola    1,30 €
(2) Lata 33 cl Aquarius    1,50 €
(3) Patatillas onduladas   2 €
(4) Botella 50 cl agua     1 €

¿Qué quiere comprar? 2

¿Cuánto dinero quiere introducir? 5

Tome su Aquarius.
Su cambio: 3.5 €.
¡Vuelva pronto!
```

En caso de que el dinero no bastase, le indicará el dinero que le falta y terminará:

```
===== MÁQUINA EXPENDEDORA =====  
  
Productos a la venta  
=====
```

(1)	Lata 33 cl Coca-Cola	1,30 €
(2)	Lata 33 cl Aquarius	1,50 €
(3)	Patatillas onduladas	2 €
(4)	Botella 50 cl agua	1 €

```
¿Qué quiere comprar? 1  
  
¿Cuánto dinero quiere introducir? 1,10  
No ha introducido suficiente dinero.  
Le faltan 0.19999993 euros.
```