

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS



ALGORITMOS Y ESTRUCTURAS DE DATOS (TSDS)

ASIGNATURA: ALGORITMOS Y ESTRUCTURAS DE DATOS

PROFESOR: Ing. Lorena Chulde MSc.

PERÍODO ACADÉMICO: 2023-B

TAREA 6
Grupal

TÍTULO:

DISEÑO DE ALGORITMOS ESTRUCTURAS ITERATIVAS

Nombre de los estudiantes: Richard Soria Mateo Torres



PROPÓSITO DE LA TAREA

Aplicar sentencias de algoritmos mediante las estructuras de cíclicas WHILE, FOR para la resolución de ejercicios sencillos.

Taller en clase:

1. Calcule la media de varias notas ingresadas por teclado. El usuario ingresará tantas notas hasta que ingrese el "0".

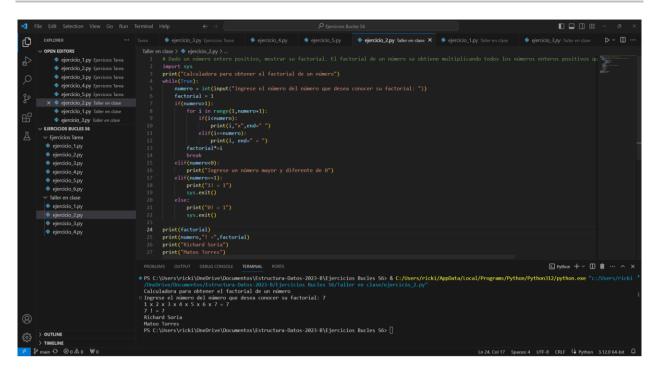


```
| File List Selection View Go Run Terminal Help | First | Physical Physical
```

 Dado un número entero positivo, mostrar su factorial. El factorial de un número se obtiene multiplicando todos los números enteros positivos que hay entre el 1 y ese número.

```
Factorial of a Number

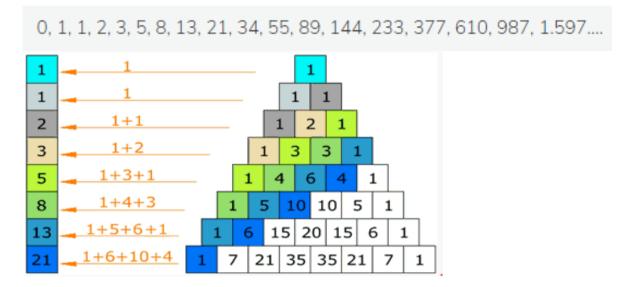
n! = n * (n-1)* (n-2) * . . . * 1
```

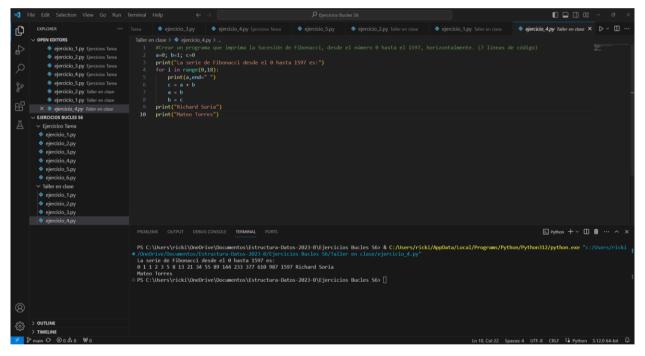


3. Crear un bucle que cuente los números pares e impares del 1 al 100, los números deberán ser ingresados por teclado, hasta que el usuario digite "0". Al finalizar, informar la cantidad de números pares y de impares leídos en total.



4. Crear un programa que imprima la Sucesión de Fibonacci, desde el número 0 hasta el 1597, horizontalmente. (7 líneas de código)





Tarea

Realizar los siguientes ejercicios



1. While

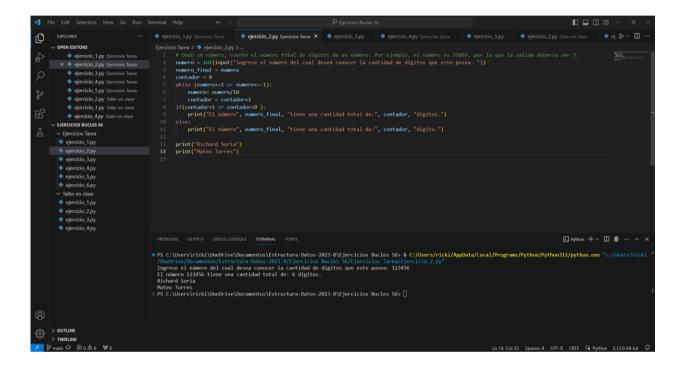
Escriba un programa que simule un banco. El programa solicitará primero una cantidad, que será la cantidad de dinero que queremos ahorrar. A continuación, el programa solicitará una y otra vez las cantidades que se irán ahorrando, hasta que el total ahorrado iguale o supere al objetivo (\$ 1000). El programa deberá comprobar que las cantidades sean positivas, no se permitirán ingresar cantidades negativas.



```
| The Cost Selection View Go Run | Interpretation | Inter
```

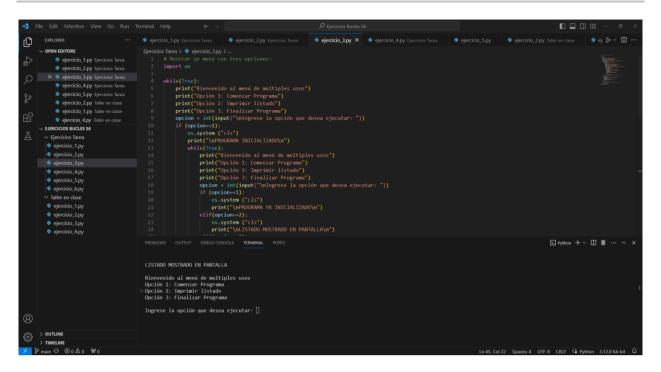
Use WHILE o FOR, según crea conveniente

2. Dado un número, cuente el número total de dígitos de un número. Por ejemplo, el número es 75869, por lo que la salida debería ser 5.



- 3. Mostrar un menú con tres opciones:
 - 1- comenzar programa,
 - 2- imprimir listado,
 - 3-finalizar programa.

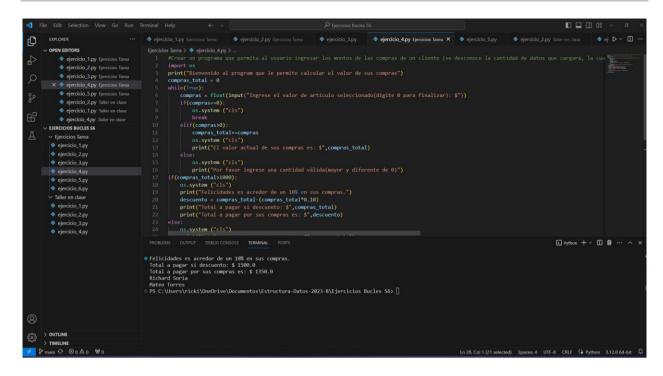
A continuación, el usuario debe poder seleccionar una opción (1, 2 ó 3). Si elige una opción incorrecta, informarle del error. El menú se debe volver a mostrar luego de ejecutada cada opción, permitiendo volver a elegir. Si elige las opciones 1 ó 2 se imprimirá un texto. Si elige la opción 3, se interrumpirá la impresión del menú y el programa finalizará.



4. Crear un programa que permita al usuario ingresar los montos de las compras de un cliente (se desconoce la cantidad de datos que cargará, la cual puede cambiar en cada ejecución), cortando el ingreso de datos cuando el usuario ingrese el monto 0.



Si ingresa un número negativo, no se debe procesar y se debe pedir que ingrese un nuevo monto. Al finalizar, informar el total a pagar teniendo que cuenta que, si las ventas superan el total de \$1000, se le debe aplicar un 10% de descuento.



5. El día de la madre usted desea comprarle un regalo a su madre, usted visita almacenes Coral y decide comprarle varios objetos que le podrían gustar a su madre.



El almacén tiene clasificados los artículos, según las siguientes categorías: Perfumería, Joyería, Maquillaje, Ropa Cada categoría tiene los siguientes artículos:

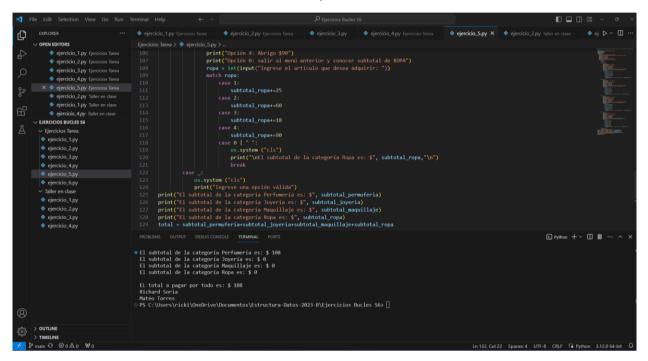
Perfumería	Costo \$	Joyería	Costo \$
Tentación	30	Aretes	7
Primavera	28	Collar	5
Otoño	15	Cadena	20
Seducción	35	Pulsera	15
Maquillaje		Ropa	
Maquillaje Sombras	8	Ropa Blusa	25
	8 5	•	25 60
Sombras	-	Blusa	_

Para adquirir los artículos, deberá seleccionar del menú "Tipo de categoría", la categoría y luego podrá comprar el artículo.

Una vez que compre el artículo, el sistema le preguntará el subtotal de lo comprado y además, le preguntará si desea comprar otro artículo de esa categoría, si ya no desea comprar artículos de esa categoría, deberá salir al menú "Tipo de categoría", y seleccionar otra categoría y seguir comprando artículos.

Al finalizar la compra, el sistema le presentará el subtotal de la compra con la cantidad de artículos comprados por categoría y por la compra total.

Por favor realice todos los controles que crea conveniente.



6. Crear un programa que permita al usuario ingresar títulos de libros por teclado, finalizando el ingreso al leerse el string "*" (asterisco). Cada vez que el usuario ingrese un string de longitud 1 que contenga sólo una barra ("/") se considera que termina una línea. Por cada línea completa, informar cuántos dígitos numéricos (del 0 al 9) aparecieron en total (en todos los títulos de libros que componen en esa línea).

Finalmente, informar cuántas líneas completas se ingresaron.

Ejemplo de ejecución:

Libro: Los 3 mosqueteros Libro: Historia de 2 ciudades

Libro: /

Línea completa. Aparecen 2 dígitos numéricos.

Libro: 20000 leguas de viaje submarino

Libro: El señor de los anillos

Libro: /

Línea completa. Aparecen 5 dígitos numéricos.

Libro: 20 años después

Libro: *

Fin. Se leyeron 2 líneas completas.



```
## Cast Selection Vow Go Run Terminal Help

## Cast Selection Vow Go Run Terminal Help

## Openation Company

## Openation Company
```

RECURSOS NECESARIOS

- Acceso a Internet.
- Imaginación.
- VSC

Enlace archivos:

https://github.com/RichardSoria/Estructura-Datos-2023-B/tree/c2f322a854f45801e275a6f370a540ba4e78babf/Ejercicios%20Bucles%20S6