Metodología de la programación

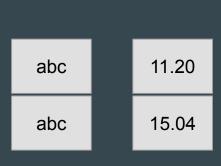
Crea la aplicación que revise el usuario y password de un usuario
El programa debe decirle bienvenido o

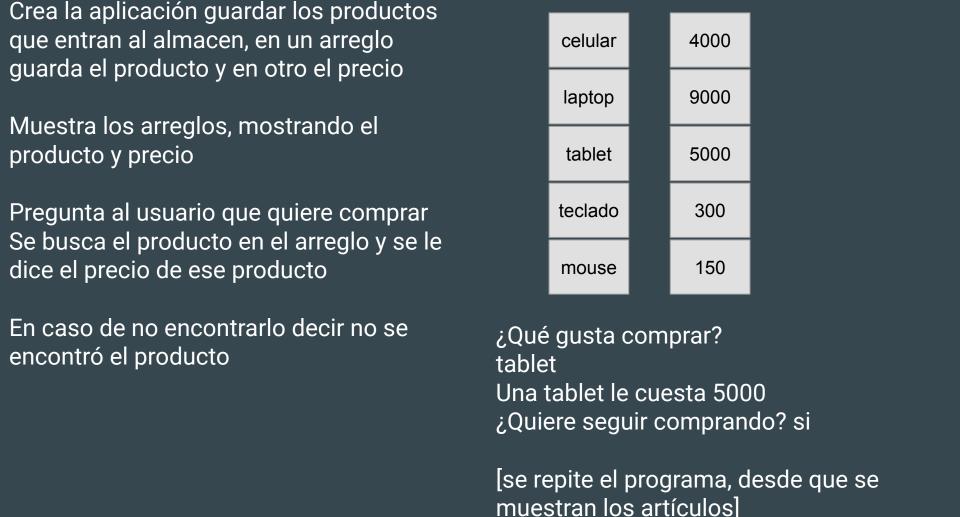
bien si falló en el usuario o en el password o en ambos

Si entra correctamente, se pregunta la hora y se guarda en un arreglo el nombre del usuario y en otro arreglo la hora (por ejemplo 11.20)

El programa se repite hasta que el usuario decide salir del programa

usuario: abc password xyz Escriba la hora: 11.20 ¿Quiere salir? no usuario: abc password: xyz Escriba la hora: 16.04 ¿Quiere salir?si





Crea la aplicación que:

- Llene 2 arreglos con números aleatorio (5 números) Muestre los números de ambos
 - arreglos Calcule el promedio por cada
- 3. posición, guarde el promedio en un tercer arreglo
- Muestre los números del 3er arreglo

6

- 5.5

5

4

- 4



¿Qué asiento elige? Crea una aplicación para una empresa de autobuses El programa entra a un ciclo hasta que ya no quiera seguir asignando asientos o bien que esten llenos todos los asientos El autobus tiene 10 asientos Los pasajeros dicen que asiento quieren ¿Quiere elegir otro asiento? Los asientos ocupados se marcan con Si uno ¿Qué asiento elige? Los desocupados con 0 Si eligen un lugar ocupado dice, "lo asiento ocupado sentimos, asiento ocupado elija otro (muestra los asientos) asiento" ¿Quiere elegir otro asiento? no Al final el programa debe decir cuántos Se ocupó un asiento asientos se ocuparon

El programa debe decir qué número se

repitió más veces

Crea una aplicación para un carrito de compras El programa se sale hasta que el usuario haya terminado de comprar El programa pregunta que quieres comprar y cada objeto lo inserta a un primer arreglo Pregunta el precio y lo inserta a otro arreglo	¿Qué quieres comprar? camisa ¿Cuál es su precio? 200 ¿Quieres seguir comprando? si ¿Qué quieres comprar? cuaderno ¿Cuál es su precio? 40 ¿Quieres seguir comprando? no
Cuando no quiera seguir comprando muestra: cada objeto con su precio el total a pagar cuántos artículos se vendieron	camisa 200 cuaderno 40 el total a pagar es: \$240 se vendieron 2 artículos

Crea una aplicación que escriba una	а	
palabra o frase por letras dentro de un	n	
arreglo (no debe tener espacios)	а	
el programa debe decir si es palíndroma	ı	
o no	а	
una palabra es palíndroma cuando dice lo	V	
mismo al revés y al derecho	а	
	1	
	а	
	n	
	а	