

# 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

abc	11.20
abc	15.04

Crea la aplicación guardar los productos que entran al almacen, en un arreglo guarda el producto y en otro el precio

Muestra los arreglos, mostrando el producto y precio

Pregunta al usuario que quiere comprar  
Se busca el producto en el arreglo y se le dice el precio de ese producto

En caso de no encontrarlo decir no se encontró el producto

celular	4000
laptop	9000
tablet	5000
teclado	300
mouse	150

¿Qué gusta comprar?

tablet

Una tablet le cuesta 5000

¿Quiere seguir comprando? si

[se repite el programa, desde que se muestran los artículos]

Crea la aplicación que:

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

7	3	5
4	4	4
9	2	5.5
3	5	4
8	6	7

Crea una aplicación que:

asigne un arreglo con 100 números  
(ciclo)

muestre los 100 números en 10  
columnas

9	4	0	9				0
8	7	2	7				9
3	2	4	5				1
5	5	6	3				8
7	8	8	1				2
1	1	7	0		•	•	7
0	2	5	2				3
2	6	3	4				6
6	0	1	6				4
4	1	9	8				5

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  
Los asientos ocupados se marcan con uno

Los desocupados con 0

Si eligen un lugar ocupado dice, "lo sentimos, asiento ocupado elija otro asiento"

Al final el programa debe decir cuántos asientos se ocuparon

¿Qué asiento elige?

3

0

0

1

0

0

¿Quiere elegir otro asiento?

si

¿Qué asiento elige?

3

asiento ocupado  
(muestra los asientos)

¿Quiere elegir otro asiento? no

Se ocupó un asiento

Crea una aplicación que:

asigne un arreglo con 5 números  
aleatorios entre 1 y 0 (ciclo)

muestre los 5 números

El programa debe decir qué número se  
repitió más veces

0  
1  
1  
0  
1

El 1 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

Cuando no quiera seguir comprando muestra:  
cada objeto con su precio  
el total a pagar  
cuántos artículos se vendieron

¿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

camisa 200  
cuaderno 40  
el total a pagar es: \$240  
se vendieron 2 artículos



Crea una aplicación que escriba una palabra o frase por letras dentro de un arreglo (no debe tener espacios)

el programa debe decir si es palíndroma o no

una palabra es palíndroma cuando dice lo mismo al revés y al derecho

a
n
a
l
a
v
a
l
a
n
a