

## Algo1Mendez - Clase 2 - 2021 1C

# Primer(os) programa(s) en C.

## Ejercicio 1

Para nuestro primer programa vamos a comenzar con uno simple: **imprimir algo por pantalla**. Para esto ingresamos a <https://algoritmos7540mendez.com.ar> y transcribimos la imagen a un archivo de texto.

1. Guardar el archivo: **Ctrl + S** (como **ejercicio\_1.c**). Tomar nota dónde lo guardamos.
2. Abrir una terminal: **Ctrl + Alt + T** y navegar hasta la carpeta donde guardamos el archivo (utilizando los comandos **cd** y **ls**).
3. Compilar el programa: **gcc ejercicio\_1.c -o ejercicio\_1**
4. Ejecutar el programa: **./ejercicio\_1**

## Ejercicio 2

Charly está chocho porque cree haber inventado un juego que no se inventó nunca, está seguro de que si lo patenta, se llena de platita.

El juego consiste en que él elige una letra del abecedario y un número del 1 al 100, y por otro lado, un participante intenta adivinar la letra y el número que Charly eligió.

Si el participante acierta, Charly le paga 500 dolarucos, si el participante pierde, le paga a Charly 1 peso.


Crear un programa que:

### Comunicarse con el programa

1. Pida a Charly su letra y su número.
2. Pida al participante, la letra y el número que cree que Charly eligió.

### Estructuras selectivas

3. Determinar si el participante ganó o no.



## Estructuras iterativas

4. Validar que el número ingresado por ambos es correcto.
5. Validar que la letra ingresada por ambos es correcta.
6. Repetir el juego hasta que el participante le gane a Charly o pierda 10 veces.

## Ejercicio 3

Manu siempre quiere superar a Charly en todo, y como se enteró de su nuevo juego, obviamente no quiso quedarse atrás y también inventó uno.

Su juego consiste en que un participante trate de adivinar el número que Manu está pensando, este puede estar del 1 al 100, inclusivos. Manu, por su parte, va a decir si el número es correcto o si es más grande, o más chico.

1. Tratar de adivinar con una sola chance, el número que está pensando Manu.
2. Sumar una segunda chance para intentar adivinar.
3. Repetir el juego hasta que efectivamente, el número sea el pensado por Manu.