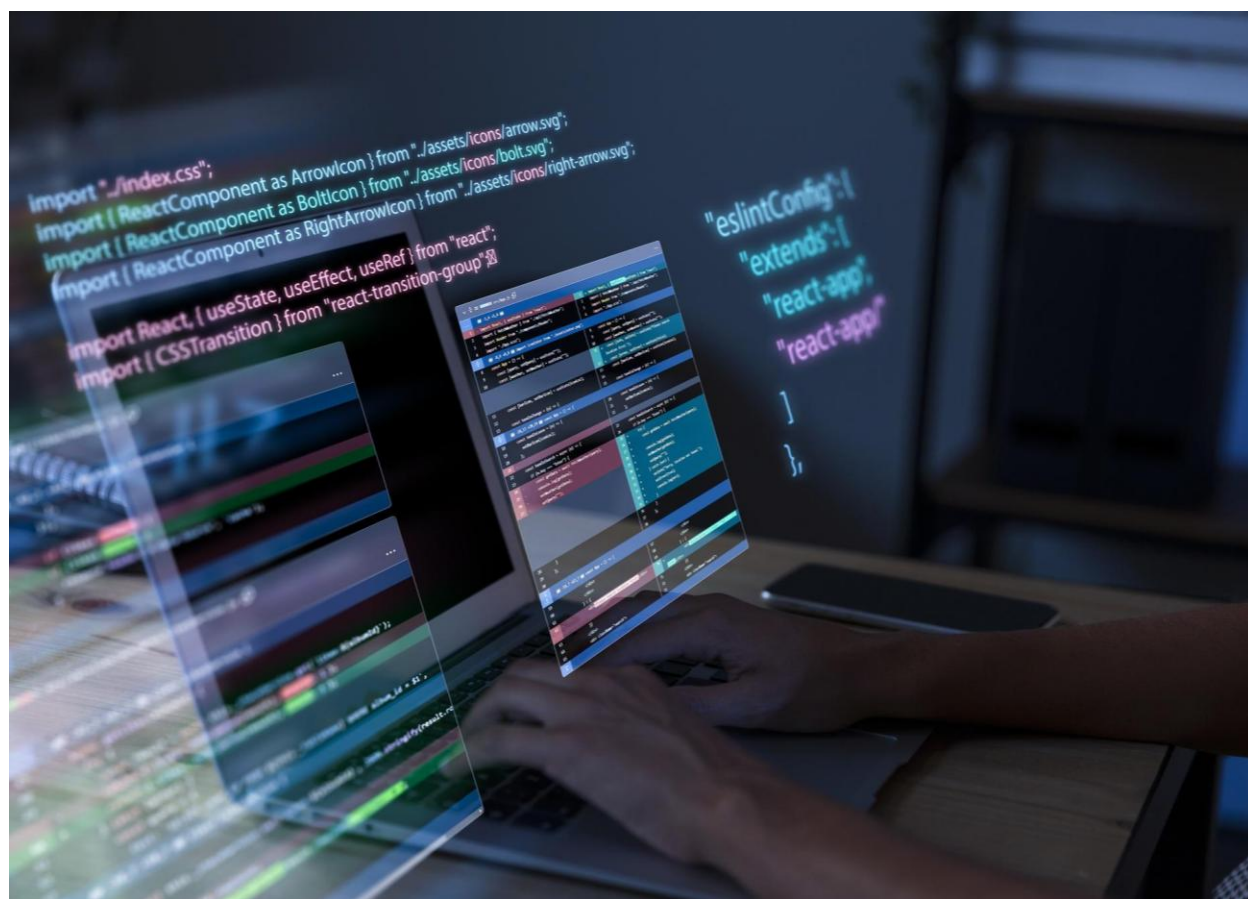


# Ejercicios

## Estructuras de Control y funciones

---



**Autor:** Marcela Martín

**Fecha:** noviembre 2025

1. Desarrolla un programa Conversor de Moneda. El programa convierte un valor dado en EUR a alguna de las siguientes divisas:

- ✓ USD : 1 EUR = 1,0479 USD
- ✓ CAD: 1 EUR = 1,4934 CAD

Requerimientos:

- a) El programa ofrece un menú con las siguientes opciones:

1. Convertir a USD
2. Convertir a CAD
3. Salir

Implementa una función **mostrarMenu()** que imprima el menú.

- b) Tras mostrar el menú, el programa queda a la espera de que el usuario seleccione una opción (1, 2 o 3)
- c) Si se selecciona una opción no válida, se imprime mensaje de error "Error, opciones válidas : 1, 2 o 3" y se muestra de nuevo el Menú.
- d) Si se selecciona la opción 3, finaliza la ejecución del programa.
- e) Si se selecciona la opción 1 o 2 se solicita al usuario el valor en EUR que se desea convertir
- f) Se utiliza una función **validaEntrada** que valida el dato introducido por el usuario:
  - i. Parámetro de entrada: número introducido
  - ii. Salida: valor booleano, true si OK, false si no OK

La validación consiste en verificar que el número es positivo y menor que 10.000

- g) Si la validación es ok se invoca a la función **conversor**:
  - i. Parámetros: número introducido y divisa (CAD, USD)
  - ii. Salida: valor convertido.

El conversor utiliza el cambio indicado en el punto 1, dependiendo del valor de la divisa recibida como parámetro de entrada.

Se imprime el resultado de la conversión y se vuelve a mostrar el Menú

- h) Si la validación no es ok, se imprime mensaje de aviso y se vuelve a mostrar el Menú
2. Escribe el programa 'Juego de las cadenas de 3 caracteres'. El programa solicita al usuario cadenas de 3 caracteres
- a) Si el usuario introduce una cadena de 3 caracteres se suma un punto a la puntuación y se imprime 'Dato correcto'
  - b) Si no es una cadena de 3 caracteres, se resta un punto de la puntuación y se imprime 'Error en el dato'.
  - c) Se solicitan cadenas hasta que el usuario introduce 'SSS', que provoca el fin de la ejecución.
  - d) Al finalizar la ejecución se muestra un mensaje con la puntuación final: "¡Has obtenido XXX puntos!"
  - e) Utiliza una función **validaLongitud** que tiene como parámetro de entrada la cadena que se está evaluando y como salida un valor booleano : True si la cadena es de 3 caracteres, False en caso contrario.