

## Ciclo Inexacto - Ejemplos

### # Ejemplo

- Hacer un programa que solicite números enteros positivos hasta que se ingrese un número negativo.

El programa debe emitir:

A) El porcentaje de números pares y de números impares.

B) El promedio de números.

En todos los casos se debe excluir al número negativo para el cálculo de los resultados.

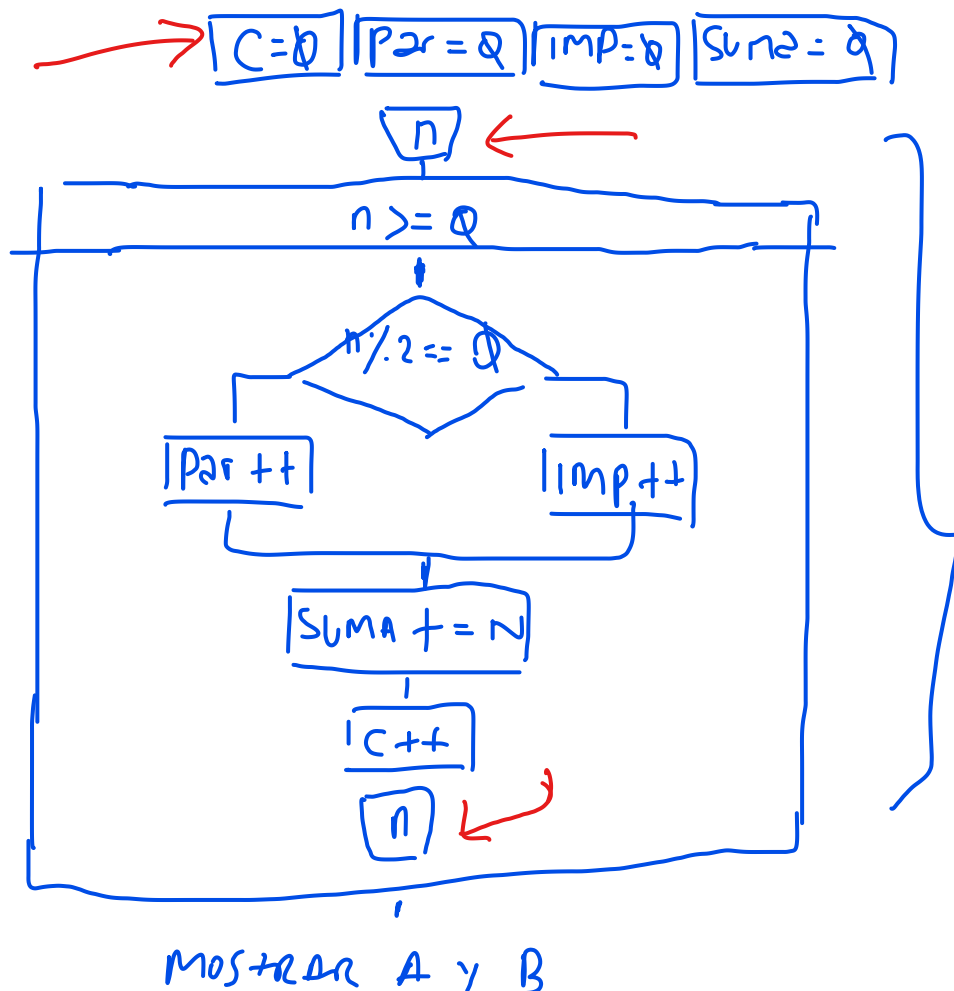
$$2 / 3 * 100$$

10, 25, 22, -3

?

A)  
Pares: 66,66 %  
Impares: 33,33 %

B)  
Promedio:  $(10 + 25 + 22) / 3 \rightarrow 19$



- 2 Una fundación necesita recaudar \$50000 para una causa benéfica. Se solicita un programa que permita registrar las donaciones que realiza la gente y que finalice la recaudación de dinero cuando se cumpla o supere el objetivo de los \$50000. Luego, el programa debe emitir:

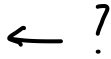
- A) La cantidad de donaciones recibidas.
- B) El monto de la donación más generosa.
- C) La cantidad de donaciones que superaron el 1% de la deuda.

Datos de entrada

Ingresamos:

Importe de donación

Hasta superar objetivo (50000)



Mientras no se supere el objetivo \$50000

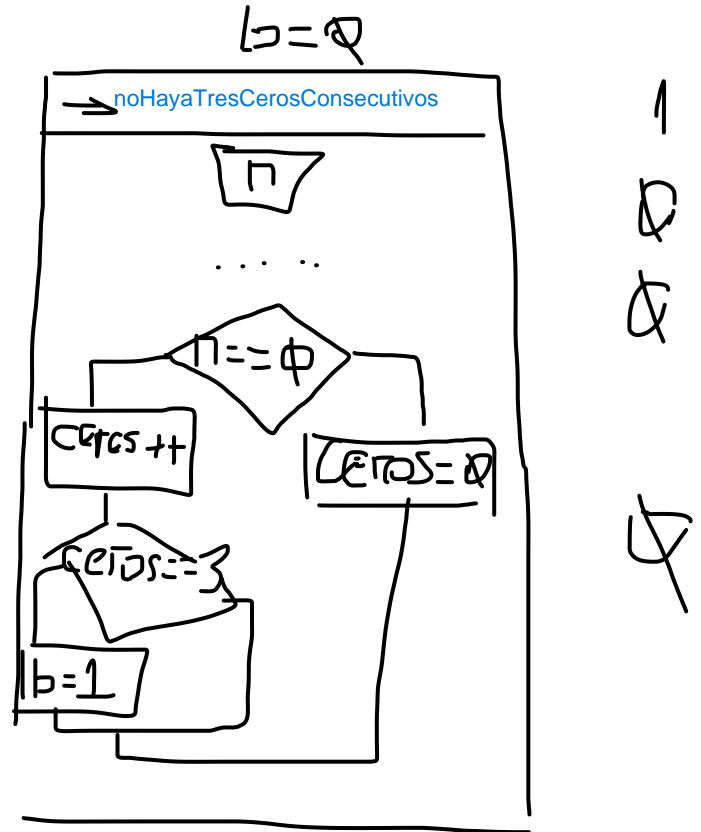
Ingresar importe de donación

- Contar nueva donación
- Calcular si es la más generosa
- Contar si superó el 1% del objetivo



- 3 Hacer un programa que solicite números enteros hasta que se ingrese una terna de números ceros que haya sido ingresada de manera consecutiva. Luego, el programa debe emitir:

A) El máximo de los números divisibles por 10 pero no por 3.



4 Se desea procesar la información de las ventas realizadas en una librería. De cada venta se conoce:

- Código de libro (entero)
- Título del libro (cadena)
- Precio de venta (real)

El fin de la carga de ventas se indica con un código de libro igual a cero.

Se pide:

- A) La cantidad de libros vendidos cuyo precio de venta superó los diez mil pesos.
- B) El título del libro más caro que se haya vendido.

- 5 Se requiere realizar un programa que simule la interfaz de un cajero automático.  
Las opciones son:

- 1 - Consultar saldo
- 2 - Depositar dinero
- 3 - Retirar dinero

-----  
4 - Salir

El menú debe perpetuarse hasta que el usuario elija la opción salir. Al finalizar, el programa debe mostrar el saldo final del cliente y la cantidad de movimientos realizados en la sesión.

