

Ejercicio 1. Estructuras

Programa que imprima en pantalla la leyenda “Bienvenido a su taquería”. Enseguida que le informe que cada orden se compone de cinco tacos, todos de un solo tipo, ya sea de suadero, de pastor, de bistec y de cochinita y le pregunte de qué quiere su orden. Después que le pregunte si los quiere en tortilla de maíz o de harina y cuántas mitades de limón quiere. Que también le pregunte si quiere salsa y si responde que SI (con mayúsculas y sin acento), que le pregunte de cual quiere entre salsa roja, salsa verde y guacamole. Por último, que le pregunte si quiere frijoles o papas en su orden.

Una vez que el usuario haya indicado sus preferencias el programa deberá mostrar en pantalla el resumen de la orden de tacos.

Nota. Utilice un tipo de dato de tipo estructura para almacenar las características de la orden de tacos.

Ejercicio 2. Estructuras y funciones

Programa que imprima en pantalla la leyenda “Bienvenido a su taquería”. Enseguida que le informe que cada orden se compone de cinco tacos, todos de un solo tipo, ya sea de suadero, de pastor, de bistec y de cochinita y le pregunte de qué quiere su orden. Después que le pregunte si los quiere en tortilla de maíz o de harina y cuántas mitades de limón quiere. Que también le pregunte si quiere salsa y si responde que SI (con mayúsculas y sin acento), que le pregunte de cual quiere entre salsa roja, salsa verde y guacamole. Por último, que le pregunte si quiere frijoles o papas en su orden.

Una vez que el usuario haya indicado sus preferencias el programa invocar a una función que reciba los datos de la orden y se encargue de mostrar en pantalla su información.

Nota. Utilice un tipo de dato de tipo estructura para almacenar las características de la orden de tacos.

Ejercicio 3. Arreglos de estructuras

Programa que imprima en pantalla la leyenda “Bienvenido a su taquería”. Enseguida que le informe que cada orden se compone de cinco tacos, todos de un solo tipo, ya sea de suadero, de pastor, de bistec y de cochinita y le pregunte de qué quiere su orden. Después que le pregunte si los quiere en tortilla de maíz o de harina y cuántas mitades de limón quiere. Que también le pregunte si quiere salsa y si responde que SI (con mayúsculas y sin acento), que le pregunte de cual quiere entre

salsa roja, salsa verde y guacamole. Por último, que le pregunte si quiere frijoles o papas en su orden.

Por último, que le pregunte si desea otra orden. Si el usuario responde que SI (con mayúsculas y sin acento) se repetirán las acciones del programa desde que se le indican de qué son las órdenes y cuántos tacos la componen. Este proceso se seguirá repitiendo mientras el usuario siga diciendo que SI quiere otra orden.

Cuando el usuario ya no quiera más órdenes de tacos, el programa deberá mostrar en pantalla la información de cada orden que pidió.

Nota. Utilice un tipo de dato estructura para almacenar las características de la orden de tacos.

Ejercicio 4. Estructura de estructuras

Programa que pregunte al usuario el nombre de un país, su moneda oficial, su número de habitantes en millones, y los siguientes datos del estado que es su capital: nombre del estado y área en Km².

Los datos del estado deben asociarse entre sí en un tipo de dato definido por el programador. Los datos del país también deben asociarse entre sí en un tipo de dato definido por el programador. Considere que un país contiene un tipo de dato estado que representa su capital.

Por último, el programa deberá mostrar en pantalla los datos del país y los de su capital.

Ejercicio 5. Estructura de estructuras

Programa que pregunte al usuario el nombre de un país, su moneda oficial, su número de habitantes en millones, y los siguientes datos para cada uno de sus estados: nombre del estado y área en Km².

Primero se preguntarán los datos del país y después los datos de uno de sus estados, mientras el usuario siga indicando que hay más estados por registrar, el programa seguirá preguntando por un nombre de estado y su área en Km². Como máximo se podrán registrar 60 estados por país.

Los datos del estado deben asociarse entre sí en un tipo de dato definido por el programador. Los datos del país también deben asociarse entre sí en un tipo de dato definido por el programador. Considere que un país puede contener un número variable de tipos de dato estado.

Ejercicio 6. Apuntadores a estructuras

Programa que imprima en pantalla la leyenda “Bienvenido a su taquería” e imprima en pantalla el siguiente menú:

Taquitos de suadero: \$15

Taquitos de pastor: \$12

Taquitos de bistec: \$18

Taquitos de carnitas: \$25

Y para cada tipo de taco le pregunte cuántos va a querer. Una vez que se le haya indicado la cantidad de tacos el programa deberá preguntar si quiere alguna bebida. Si el usuario escribe SI (con mayúsculas, minúsculas y sin acento), el programa deberá mostrar el siguiente menú:

1. Agua de Jamaica: \$15
2. Agua de limón con chía: \$15
3. Refresco sabor cola: \$22
4. Refresco de guayaba: \$20

Por último, el programa deberá preguntar si quiere postre. Si el usuario escribe SI (con mayúsculas, minúsculas y sin acento), el programa deberá mostrar el siguiente menú:

- A. Flan napolitano: \$30
- B. Arroz con leche: \$25
- C. Helado de limón: \$27

El programa debe almacenar los datos de la orden del usuario en una variable de tipo de dato estructura.

Cuando se hayan ingresado todos los datos de la orden, desde la función principal **mediante un apuntador a la estructura en dónde se guardó la información** de la orden se mostrará en pantalla la información ingresada.

También desde la función principal se invocará a una función que calcule el precio total de la orden. **Dicha función recibirá un apuntador a la estructura en la que se guardó la información**, revisará los datos que componen la orden, calculará el precio y lo regresará a la función que la invocó.

Desde la función principal se imprimirá el precio de la orden y la leyenda *Gracias por su compra =>*.