

Ejercicios

- 1) Proceso menú, la idea es que al usuario se indiquen opciones, el usuario elija una y luego el programa muestre cual decisión eligió.
- 2) En un local de sándwich famoso de la ciudad, venden solo 2 tipos de sándwich, Queso, italiano. Si se sabe que el sándwich de Queso vale 1000 pesos y el italiano vale 1250, debes elegir un sandwich y luego indicar cuantos sandwich quieres de tu elección.
- 3) En su lugar de trabajo existe una máquina donde puede adquirir bebidas. Existen tres opciones de bebida: coca-cola, fanta y sprite. El valor de cualquiera de ellas es: \$400. Desarrolle un programa que permita vender una bebida y entregar vuelto si así se determina. El programa debe solicitar por pantalla el tipo de bebida que va a comprar:
 - 1) coca-cola, 2) fanta o 3) sprite (validar opción). Además, se debe pedir el dinero a pagar por la bebida.
 - Si el dinero es igual a \$400 no tiene vuelto.
 - Si el dinero es mayor a \$400 debe entregar vuelto.
 - Si el dinero es menor a \$400 debe mandar un mensaje de alerta.

Ejercicios

4) Leer 2 números que denoten una fecha (año, mes). El primer número el año, el segundo el mes. Comprobar que es una fecha válida. Esto es:

- El año debe estar entre 2000 y el año actual
- El mes debe estar entre 1 y 12
- Si alguno de los números no es válido escribir un mensaje indicando el error.

Si la fecha es válida escribir la fecha en el siguiente formato: “mmmmmmmm aaaa”.

Ej. Si se introduce los números 2006, 6, se deberá escribir “Junio 2006”.

5) Dentro del sistema Operativo existe la aplicación “Calculadora”. Para que esta calculadora llegara a lo que se puede ver hoy en día en los SmartPhones, alguien tuvo que crear el algoritmo respectivo, que realizara las cuatro operaciones básicas de la misma: **suma, resta, multiplicación y división**, pero con un tipo de datos numérico llamado “Entero”. Realizar un algoritmo en PSeInt que desarrolle una calculadora con tipos de datos Entero.

Ejercicios

- 6) En un almacén de barrio, un amigo suyo, quiere implementar el famoso juego, “Traga Monedas”. Él le cuenta que cada jugada vale \$100 y que en pantalla se desplegaran 3 números. Que los premios dependerán de si los números son pares o impares. La siguiente tabla indica cuando y cuanto se gana:

Primer numero	Segundo numero	Tercer numero	Premio
PAR	PAR	PAR	\$2.000
PAR	PAR	IMPAR	\$1.500
PAR	IMPAR	IMPAR	\$1.000
En cualquier otro caso (combinación)			\$0

Su amigo le pide que haga dos programas:

- Uno que permita al jugador pagar por la jugada. Indicando al jugador si le falta dinero o indicando cuanto es su vuelto. El dinero debe ser un número positivo.
- Otro que permita generar tres números aleatorios, entre 1 y 100, usando la función AZAR(). Y que a partir de estos indique al jugador cuál es el premio que gana.
- Después de realizar los programas que le solicito su amigo, usted se ha dado cuenta que no tiene sentido tener dos programas independientes y ha decidido fundirlos en un solo programa, pues resulta más eficiente.