

Universidad Americana – Ingeniería en Sistemas de Información
Metodología y Programación Estructurada – Guía de Ejercicios (Manejo de Listas)

Ejercicio No. 1

Crear un programa que simule la gestión de un inventario en una tienda. Utilizar un menú para agregar, eliminar, modificar y consultar productos en el inventario. Cada producto tendrá un código, nombre, cantidad y precio.

Menú de opciones:

1. Agregar producto
2. Eliminar producto
3. Modificar producto
4. Consultar producto
5. Mostrar todos los productos
6. Salir

Ejercicio No. 2

Desarrollar un programa que permita al usuario gestionar una cuenta bancaria. El programa deberá utilizar un menú que permita realizar diferentes operaciones sobre el saldo de la cuenta.

Menú de opciones:

1. Consultar saldo
2. Depositar dinero
3. Retirar dinero
4. Salir

El programa debe permitir al usuario ingresar la cantidad para depositar o retirar, actualizar el saldo y mostrar los resultados. Si se elige la opción de retiro, debe verificar que el saldo sea suficiente.

Ejercicio No. 3

Desarrollar un programa que se comporte como un diccionario Inglés-Español; esto es, solicitará una palabra en inglés y escribirá la correspondiente palabra en español. Para hacer más sencillo el ejercicio, el número de parejas de palabras estará limitado a 5. Por ejemplo, suponer que introducimos las siguientes parejas de palabras:

book libro
green verde
mouse ratón

Una vez finalizada la introducción de las listas de palabras, pasamos al modo traducción, de forma que si introducimos green, la respuesta ha de ser verde. Si la palabra no se encuentra, se emitirá un mensaje que lo indique.

El programa constará de dos métodos, aparte de Main():

1. crearDiccionario(). Este método creará el diccionario.
2. traducir(). Este método realizará la labor de traducción.