

Proyecto 56: El Casino



En el casino **GAÑO MUCHO** se tiene un juego de dados, en donde constantemente se anota por cada jugada de un apostador:

el nombre del apostador, el número apostado, el número que ha salido en cada una de las caras de los dos dados y el monto apostado.

Desarrolle un programa que, dadas las jugadas de un día, con la información antes mencionada. Determine e imprima:

1. Promedio de Bolívars apostados en aquellas jugadas en las que ganó el apostador.
2. Nombre del primero en apostar al número 12 y un mensaje que indique si ganó o no en esa oportunidad.

Consideraciones:

- Para que un apostador gane, la suma de los dados debe coincidir con el número apostado.

Proyecto 57: Productividad de la Fábrica



Alta Productividad

Una empresa fabricante de diversos tipos de productos registra para la producción de un día todas las órdenes de fabricación procesada, donde la información almacenada tiene la siguiente estructura:

Fecha de fabricación, Cantidad de órdenes procesadas
y para cada orden procesada:

Número de orden, Empresa que solicita, tiempo de fabricación (en minutos).

Desarrolle un programa que procese la información antes mencionada y determine e imprima:

1. Tiempo Total en Horas y minutos empleadas en la fabricación de las órdenes.
2. Número de orden que tardó más tiempo en fabricarse y empresa que solicita la orden, en caso de haber varias órdenes con el mismo tiempo de fabricación reporte la primera e indique cuantos además de ella tienen ese tiempo

Recuerde que:

1 hora = 60 minutos