

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA

ESCUELA CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES

PROGRAMA INFORMATICA

Tarea 1

“Tema 1”

Introduccion a la Programacion

Esau Brizuela Ruiz

Cedula: 112400268

Centro Universitario: Heredia

Fecha de Entrega: 25-06-2017

II Cuatrimestre 2017

Tabla de Contenidos

[Introducción 3](#__RefHeading___Toc89_1640575231)

[Desarrollo 4](#__RefHeading___Toc91_1640575231)

[Enunciado Tarea 1 4](#__RefHeading___Toc93_1640575231)

[Conclusión 5](#__RefHeading___Toc95_1640575231)

[Bibliografía 6](#__RefHeading___Toc97_1640575231)

# Introducción

# Desarrollo

## Enunciado Tarea 1

El restaurante de don Pepe, "La Sanguijuela Testaruda" se encuentra en crisis.

Sus clientes ya no son frecuentes y no consumen lo suficiente en el lugar. Don

Pepe, al querer encontrar una solución, encuentra una vieja tabla de dardos y

tiene una brillante idea: regalar bebidas a los mejores jugadores de dardos. La

tabla de dardos tiene como valores 10, 5, 4, 3, 2 y 1 como lo muestra la siguiente

imagen.

Don Pepe decide poner las siguientes reglas:

•

Para ganar una bebida de cortesía, el jugador debe obtener un puntaje

igual o mayor a 30.

• El jugador únicamente puede lanzar 5 turnos por ronda.

• El jugador solamente puede jugar una vez por visita.

Don Pepe no es muy bueno sumando, es por eso que necesita de un programa

que le ayude a agilizar este proceso. Este programa debe realizar lo siguiente:

•

Recibir los puntos de cada turno para su procesamiento. Únicamente

puede aceptar los dígitos 10, 5, 4, 3, 2 y 1

• Procesar N cantidad de jugadores o rondas.

• Indicar si el jugador ganó un trago de cortesía con un mensaje. También

debe imprimir el total de puntos de cada ronda.

•

Antes de salir del programa, este debe imprimir el total de jugadores y el

promedio de puntos obtenidos.

# Conclusión

# Bibliografía