Eder Gael Saldaña Galván GIR0541

LABORATORIO

Tiempo Estimado

10 minutos

Nivel de Dificultad

Fácil

Objetivos

Familiarizar al estudiante con:

- Utilizar la instrucción break en los bucles.
- Reflejar situaciones de la vida real en código de computadora.

Escenario

La instrucción break se implementa para salir/terminar un bucle.

Diseña un programa que use un bucle while y le pida continuamente al usuario que ingrese una palabra a menos que ingrese "chupacabra" como la palabra de salida secreta, en cuyo caso el mensaje "¡Has dejado el bucle con éxito". Debe imprimirse en la pantalla y el bucle debe terminar.

No imprimas ninguna de las palabras ingresadas por el usuario. Utiliza el concepto de ejecución condicional y la sentencia break.

