

Tecnicas de Programación 1º F

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [TDP_1F_1C24](#) / [Semana 6 - Máximos y mínimos](#) / [Practica formativa S6 \(Entrega obligatoria\)](#).

Practica Formativa S6 (Entrega obligatoria)



Resolvé los siguientes problemas utilizando las distintas estructuras, en la herramienta PSeint.

Nota: todos los datos ingresados se deben validar salvo que el ejercicio diga que se asume que ya se encuentran validados y no tendrán errores.

- **Problema 1:**

- **Situación**

La biblioteca de la ciudad necesita organizar y tener un recuento de los libros que tiene en sus 5 estantes.

Por cada uno de los 5 estantes, se ingresan libros:

Por cada uno de esos libros ingresar:

1. Nombre del libro ('FIN' = No hay más libros para ese estante)
2. Género ('I' à Infantil, 'N' à Novela, 'H' à Historia)
3. Cantidad de páginas que tiene el libro (mayor a 0)

- **Objetivo**

Una vez finalizado el ingreso de datos de 1 estante, se debe mostrar por pantalla:

- El nombre del libro que más páginas tiene, con su cantidad correspondiente.

Al finalizar el ingreso de datos de todos los estantes, mostrar:

- Cantidad de libros por género
- Promedio de libros por estante

- **Problema 2:**

- **Situación**

Realizá el juego Mayor-Menor-Igual cuyas reglas son las siguientes:

1. El programa mostrará la explicación del juego.
2. Deberá generar al azar un número entero entre 1 y 109 y mostrarlo en pantalla.
3. El usuario deberá predecir cómo será el próximo número que salga (también generado al azar): ¿mayor, menor o igual? Cualquier opción incorrecta que el usuario ingrese, debe hacer que se repita la pregunta: ¿mayor, menor o igual?
4. Mientras el usuario acierte sus predicciones, el juego continuará con la misma mecánica.

- 5. Cada acierto valdrá un punto.
- 6. El juego termina cuando no se ha acertado la predicción.

- **Objetivo:** El programa, finalmente, debe mostrar el puntaje total obtenido (número de aciertos)



Recordá

- Nunca olvides: por más que los resultados en pantalla sean correctos no implica que esté correctamente programado. Por eso, es importante que analices las técnicas de programación que vas a usar.
- Los ciclos exactos es porque sabemos exactamente la cantidad de veces a ciclar, en cambio en los condicionales va a ciclar mientras se cumpla una determinada condición
- Darles valor inicial a los contadores y acumuladores antes de utilizarlos!
- Una estructura de control puede estar dentro de otra estructura de control igual o diferente.

Es decir, puede aparecer un si condicional dentro de un ciclo o un ciclo dentro de otro ciclo, etc. La combinación que debas elegir estará dada por la solución que requiera el problema.

Para poder entregar la actividad propuesta, ir al botón "agregar entrega" y completar la actividad adjuntando el/los nuevo/s archivo/s.

¿Tenés dudas? Recordá que está el foro de consultas.

Estado de la entrega

Número del intento	Este es el intento 1.
Estado de la entrega	No entregado
Estado de la calificación	Sin calificar
Fecha de entrega	domingo, 29 de septiembre de 2024, 23:59
Tiempo restante	12 días 1 hora
Última modificación	-
Comentarios de la entrega	► Comentarios (0).

Agregar entrega

Todavía no has realizado una entrega.

◀ Resolución del problema: triatlón

Ir a...

▾

Prácticas adicionales ►



Buenos Aires Ciudad

[Español - Internacional \(es\).](#)

[English \(en\).](#)

[Español - Internacional \(es\).](#)

[Descargar la app para dispositivos móviles](#)