

Tarea 3

Entregar Martes 14 de octubre

While

- 1.- Escribir un programa que llene los asientos de un autobús. Hay 8 asientos en total, 4 en ventana y 4 en pasillo. Preguntar al usuario si quiere asiento en ventana o en pasillo. Terminar el programa cuando se llenen los asientos.
- 2.- Programa que encuentre la longitud de un número entero. Solicitar el número al usuario.

do-while

- 3.- Crea un programa que simule una cuenta bancaria con depósitos y retiros. Utiliza un bucle do-while para permitir al usuario realizar múltiples transacciones hasta que decida salir del programa.
- 4.- Crea un programa que genere un número secreto entre 1 y 50. El jugador debe intentar adivinarlo, y el programa le dirá si su intento es mayor o menor al número secreto. El juego se repite hasta que acierte.