

Facultad de Ingeniería
Catedrática: Maria del Carmen Castillo Martini
Tarea Parte B
Introducción a la Programación

Modelado: Comprar algo en la máquina

Oscar Andrés Gómez Morales / 1098122
Angel Andres Fuentes Cornejo / 1162522
Rodrigo Antonio José Carrillo López / 1073522
María Trujillo García / 1124722
Pablo Daniel Muralles Liquidano / 1151322
Fryda Alejandra Orellana Castillo / 1024822

Guatemala, 3 de septiembre del 2022

Personas (estudiantes, visitantes , catedráticos)

1. Ir a una máquina expendedora. (acceso, estudiantes, catedráticos y visitantes)
2. Verificar si funciona la máquina
3. Observar el código del producto que se quiere elegir -> Ya sean galletas, ricitos o aguas.
4. Ingresar el código
5. Insertar el dinero que cuesta el producto. (depende del producto, varía el precio del producto)
6. Abrir la cajuela o el espacio donde se encuentra el producto.
7. Recoger el producto.

