Algo1Mendez

Clase 7 - 2020 2C

Strings, bibliotecas y registros.

12/11/2020

Ejercicio 1

Charly lleva diariamente un registro de su estado de humor, o al menos lo intentó por un mes. Para esto a lo largo del día va anotando la cantidad de agua (en litros) que tomó hasta el momento, la cantidad de chistes malos que hizo, el máximo de segundos que duró haciendo una vertical y el día del mes.

- a. Definir un registro para las estadísticas diarias de Charly.
- b. Hacer una función que permita cargar a Charly las estadísticas de un día.

Hacer una biblioteca con la cual se pueda:

- c. Cargar las estadísticas de un día.
- d. Calcular el humor de Charly basado en una estadística diaria. Para esto se sabe que el cálculo del humor está dado por (litros_agua + chistes_malos) * segundos_vertical.
- e. Dado dos registros de diferentes días devolver el día en el que Charly tuvo mejor humor.

Ejercicio 2

Berni tiene perrita nueva! Decidió llamarla Jazmín, o Luna, o... La verdad es que todavía no se decide con el nombre y a cada rato está llamándola de una forma distinta. De hecho va cambiando de nombre cada día, para esto pregunta todas las mañanas a un colaborador para que le sugiera uno nuevo y la llama así durante todo el día. Si le gusta lo suficiente termina dejándole ese nombre junto con el apellido del colaborador para hacerle honor.

El máximo de letras que puede tener el nombre es de 20 en total.

- a. Crear un programa que le permita a Berni cambiar el nombre de su perrita según lo que le sugiera un colaborador.
- b. Crear un programa que dado el nombre actual de su perrita y el apellido del colaborador agregue este al final del nombre si es posible, osea, si no se pasa del máximo de letras.

c. Ahora a Berni no le alcanza con preguntarle a un solo colaborador, le pregunta a dos! Y si ambos le dicen el mismo nombre debe ser porque está buenardo y se debería llamar así. Hacer un programa que dados dos nombres que sugieren los colaboradores imprima por pantalla "La nueva perrita de Berni por fin tiene nombre, se llamara <nombre> :)" si es que ambos nombres son iguales, sino que imprima "Bueno, todavía no nos decidimos con el nombre :(".