

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

práctica

1050324 – Javier Alexander
Castellanos Oliva



Universidad
Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala



Pseudocódigo 20 feb. 2024

Inicio:

Mostrar "Seleccione un producto:"

Mostrar "1. Bebida de 5"

Mostrar "2. Bebida de 6"

Mostrar "3. Golosina"

Leer opción

Si opción == 1:

 producto = "Bebida de 5"

 precio = 5

Sino si opción == 2:

 producto = "Bebida de 6"

 precio = 6

Sino si opción == 3:

 producto = "Golosina"

 precio = 3

Sino:

 Mostrar "Opción inválida. Inténtelo de nuevo."

 Ir a Inicio

Si producto está disponible:

 Mostrar "Seleccione un método de pago:"

 Mostrar "1. Monedas"

 Mostrar "2. Billetes"

 Leer métodoPago

Si métodoPago == 1:

 MontoIngresado = 0

 Mientras MontoIngresado < precio:

 Mostrar "Ingrese una moneda (0.25, 0.50 o 1.00):"

 Leer moneda

 MontoIngresado = MontoIngresado + moneda

Si MontoIngresado == precio:

 Mostrar "Producto entregado. Gracias por su compra."

Sino si MontoIngresado > precio:

 cambio = MontoIngresado - precio

 Mostrar "Su cambio es:", cambio

 // Devolver cantidad de monedas según el cambio

Sino:



Mostrar "La máquina no cuenta con suficiente vuelto."

// Contactar al servicio técnico o permitir agregar otro producto

Sino si métodoPago == 2:

// Lógica para el pago con billetes

Sino:

Mostrar "Método de pago inválido. Inténtelo de nuevo."

Ir a Inicio

Sino:

Mostrar "Producto no disponible. Inténtelo de nuevo."

Ir a Inicio