



Preparador Informática

www.preparadorinformatica.com

PRÁCTICA 8
PROGRAMACIÓN EN C
(Ejercicios Propuestos 68 al 72)

68. EJERCICIO “Número Intermedios”

Escribir en lenguaje C un programa que:

1º) Pida por teclado dos números enteros.

2º) En el caso de que el primer número introducido por el usuario, no sea menor o igual que el segundo, muestre por pantalla el mensaje:

"ERROR: <número_superior> no es mayor o igual que <número_inferior>"

3º) Repita los pasos 1º y 2º, mientras que, los números introducidos sean incorrectos.

4º) Muestre por pantalla los números que hay entre los dos números introducidos por el usuario, ambos inclusive.

69. EJERCICIO “Lectura”

Escribe un programa en C donde a partir de una posición del fichero lea un número de caracteres dados y se escriban por pantalla.

70. EJERCICIO “ListaEnlazadaRecursivo”

Escribe un programa que construya una lista enlazada con los caracteres de una cadena sin espacios que se lee por pantalla, y se recorre escribiendo los campos de datos de manera recursiva.

71. EJERCICIO “Craps”

Realiza un programa que simule el juego de dados conocido como “craps” (tiro perdedor). Las reglas para los jugadores son:

- Un jugador tira dos dados. Cada dato tiene seis caras. Las caras contienen 1, 2, 3, 4, 5 y 6 puntos.
- Una vez que los dados se hayan detenido, se calcula la suma de los puntos en las dos caras superiores.
- Si a la primera tirada, la suma es 7, o bien 11, el jugador gana.
- Si a la primera tirada la suma es 2, 3 o 12 (conocido como “craps”), el jugador pierde (es decir la casa “gana”).
- Si a la primera tirada la suma es 4, 5, 6, 8, 9 ó 10, entonces dicha suma se convierte en el “punto” o en la “tirada”.
- Para ganar, el jugador deberá continuar tirando los dados hasta que haga su “tirada”.
- El jugador perderá si antes de hacer su tirada sale una tirada de 7. Restricciones

72. EJERCICIO “Ordenar”

Escribir una función que sea capaz de ordenar un array de enteros usando alguna función que contenga manejo de punteros.

