

## TEMA 3: Práctica\_6

### SENTENCIAS DE CONTROL

"Programar,  
¿arte o ciencia?"

1. Programa que lee una secuencia de 50 letras y escribe el número de veces que se repite la primera de ellas.
2. Leer números de teclado hasta que la suma de todos ellos sea mayor a 100, y decir si se ha anotado algún cero.
3. En una empresa de fruta se seleccionan fresas en 3 categorías dependiendo de su calibre: A (de 1 a 3 cm), B (de 3 a 5 cm), C (más de 5). Ir anotando el grosor de cada fresa hasta anotar 0. Decir cuántas hay de cada categoría y si no ha habido fresas de alguna categoría.
4. En un museo se tienen las siguientes tarifas:

	Normal	Reducida
Adultos	3 euros	2 euros
Niños	2 euros	1,2 euros

Hacer un programa en el que se simula la compra de entradas en el museo de la siguiente forma:

Por cada grupo que llega se anota el número de adultos y el número de niños y si se aplica tarifa reducida o no. Con esta información se calcula el importe total de las entradas de cada grupo y se muestra por pantalla. El programa termina cuando se hayan recaudado más de 100 euros.

Mostrar al final el número de entradas del grupo que más entradas ha comprado.

5. En unos multicines se están proyectando dos películas en dos salas distintas. Cada persona que llega compra varias entradas para la misma película. Realizar un programa en el que se anota por cada persona que llega a la taquilla el número de sala y el número de entradas que compra para esa sala, el programa finaliza al anotar la sala 0. Mostrar el número total de entradas vendidas y decir para que sala se han vendido más entradas. Decir además si ha habido alguien que haya comprado más de 10 entradas.
  
6. Calcular el precio de la entrada a un parque de atracciones teniendo en cuenta lo siguiente: Hay dos tarifas, reducida 16 euros (para menores de 7 años y mayores de 65) y normal 25 euros (para el resto). Todos los mayores de 18 años pueden sacar además ticket para ver la actuación de un grupo de teatro con un coste adicional de 3 euros. Para realizar el programa mostrar un menú con las opciones
  - Comprar entrada: leer la edad de la persona y en el caso de que sea mayor de edad preguntar si desea ver el teatro
  - Cerrar taquilla: se muestra el importe total recaudado y se acaba el programa
  
7. Programa que determina cuantas cifras tiene un número
  
8. Se desea conocer el luckynumber de cualquier persona. El número de la suerte se consigue reduciendo la fecha de nacimiento a un número de un solo dígito.  
  
$$16/08/1973 \rightarrow 16+8+1973=1997 \rightarrow 1+9+9+7=26 \rightarrow 2+6=8$$