



GUIA 2 - REPASO

Y continuamos aprendiendo mediante la práctica...

Lee atentamente cada enunciado antes de comenzar a resolver

No olvidés probar tus programas...

Durante estas semanas te ayudamos en los foros

Los ejercicios tienen el siguiente filtro de dificultad

Dificultad baja Dificultad media Dificultad alta

ESTRUCTURAS REPETITIVAS – BUCLE MIENTRAS

- 1. Realice un algoritmo que simule el lanzamiento de 3 dados, hasta que la suma de los mismos sea igual a 12, el algoritmo debe contar cuantas veces se lanzaron dados hasta lograr este valor y cuantas veces salió el número 6 en cada dado.
 - Ayuda: ALEATORIO(A,B) devuelve un Entero aleatorio en el rango [A;B]
- 2. Realiza un programa que vaya pidiendo números hasta que se introduzca un numero negativo y nos diga cuantos números se han introducido, el promedio de los impares y el mayor de los pares. El número negativo sólo se utiliza para indicar el final de la introducción de datos, pero no se incluye en los cálculos.
- 3. Generar tres números aleatorios comprendidos entre 0 y 100 y, a continuación, verificar si se ha obtenido dos números pares seguidos de un número impar. Si no fuera el caso, volver a generar 3 números hasta tener la combinación par, par, impar. Mostrar, a continuación, el número de veces que se lanzaron dados hasta obtener par, par, impar.
- 4. Realizar un algoritmo que pida tres números consecutivos (2, 3 y 4; 8, 9 y 10 etc.). Cuando se introducen tres números consecutivos dice "gracias" y termina. Mientras no se introduzcan tres números consecutivos el programa sigue pidiendo números indefinidamente
- 5. Escriba un algoritmo que simule una alcancía. El programa solicitará primero la cantidad de dinero a ahorra. A continuación, el programa













solicitará una y otra vez las cantidades que se irán ahorrando, hasta que el total ahorrado iguale o supere al objetivo. El programa debe controlar que los montos que se ingresan sean positivos.







