

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. Escribir un algoritmo que mientras el usuario no ingrese una letra inválida, permita ingresar calificaciones mediante un valor alfabético (A,B,C, o D) y las transforme a valor numérico, donde A corresponde a 8, B corresponde a 7, C corresponde a 6 y D a 5, El programa deberá mostrar el promedio de las notas ingresadas.

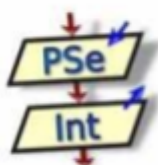
Nota: Cualquier letra distinta de A,B,C, o D es inválida



2. Escribir un algoritmo que almacene la cadena de caracteres contraseña en una variable, luego debe ingresar la hora y la contraseña hasta que introduzca la contraseña correcta o realice 5 intentos. Si introdujo la contraseña correcta y la hora esta entre las 6 y las 12 debe saludar Buenos días, si la hora esta entre las 12 y las 20 debe saludar Buenas tardes, de lo contrario Buenas noches. Si nunca ingresó la contraseña correcta debe informar, Agotó todas sus posibilidades.



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.





Universidad de
LA PUNTA




GOBIERNO DE
SAN LUIS



-  4. Realice un algoritmo que simule la toma de temperatura mediante un Sensor, para ello genere valores de temperaturas, si la temperatura generada supera los 35 grados se detiene e informa "Warning! Temperatura por encima de lo normal", si la temperatura es menor a 5 grados informa "Warning! Temperatura baja" pero continúa operando.

-  5. Escribir un programa que permita al usuario ingresar los montos de las compras de un cliente (se desconoce la cantidad de datos que cargará, la cual puede cambiar en cada ejecución), cortando el ingreso de datos cuando el usuario ingrese el monto 0.

Si ingresa un monto negativo, no se debe tener en cuenta y se debe pedir que ingrese un nuevo monto. Al finalizar, informar el total a pagar y la cantidad de productos válidos ingresados y el valor del producto más caro.

-  6. Realizar un algoritmo que solicite una contraseña (la que el usuario desee) y la vuelva a solicitar hasta que las dos contraseñas sean iguales.

