

PRACTICO DE ESTRUCTURAS REPETITIVAS

1. Realizar un programa para una cantina que responda al siguiente menú
Al finalizar deberá indicar un detalle de cuantos de cada producto se consumieron.

CANTINA
1-Alfajor
2-Refresco
3-Empanada
0-Salir
Opción:
2. Una heladería quiere saber cuál sabor es el más pedido.
Realizar un programa que responda al siguiente menú
y muestre un detalle con la cantidad que cada sabor fue solicitado.

HELADERIA
1-Chocolate
2-Crema
3-Frutilla
0-Salir
Opción:
3. Se desea hacer un programa para la heladería que responda al siguiente menú.
Al finalizar me deberá indicar un detalles con la cantidad de cada tipo,
el precio recaudado por cada producto y el precio total que debe haber en la caja.

HELADERIA
1-Cucurucho \$80
2-Vaso \$50
0-Salir
Opción:
4. Realizar un programa que imprima en pantalla los números del 1 al 100.
5. Escribir un programa que solicite la carga de un valor positivo y nos muestre desde 1 hasta el valor ingresado de uno en uno.
Ejemplo: Si ingresamos 30 se debe mostrar en pantalla los números del 1 al 30.
6. Desarrollar un programa que permita la carga de 10 valores por teclado y nos muestre posteriormente la suma de los valores ingresados y su promedio.
7. Escribir un programa que solicite ingresar 10 notas de alumnos y nos informe cuántos tienen notas mayores o iguales a 8 y cuántos menores.
8. Se ingresan un conjunto de n alturas de personas por teclado. Mostrar la altura promedio de las personas.
9. En una empresa trabajan n empleados cuyos sueldos oscilan entre \$100 y \$500, realizar un programa que lea los sueldos que cobra cada empleado e informe cuántos empleados cobran entre \$100 y \$300 y cuántos cobran más de \$300. Además el programa deberá informar el importe que gasta la empresa en sueldos al personal.
10. Realizar un programa que imprima 25 términos de la serie 11 - 22 - 33 - 44, etc. (No se ingresan valores por teclado)
11. Mostrar los múltiplos de 8 hasta el valor 500. Debe aparecer en pantalla 8 - 16 - 24, etc.
12. Realizar un programa que permita cargar dos listas de 15 valores cada una. Informar con un mensaje cuál de las dos listas tiene un valor acumulado mayor (mensajes "Lista 1 mayor", "Lista 2 mayor", "Listas iguales")
13. Desarrollar un programa que permita cargar n números enteros y luego nos informe cuántos valores fueron pares y cuántos impares.
14. Realizar un programa que imprima en pantalla los números del 1 al 100.
15. Desarrollar un programa que permita la carga de 10 valores por teclado y nos muestre posteriormente la suma de los valores ingresados y su promedio.
16. Escribir un programa que lea 10 notas de alumnos y nos informe cuántos tienen notas mayores o iguales a 7 y cuántos menores.

17. Escribir un programa que lea 10 números enteros y luego muestre cuántos valores ingresados fueron múltiplos de 3 y cuántos de 5. Debemos tener en cuenta que hay números que son múltiplos de 3 y de 5 a la vez.
18. Escribir un programa que lea n números enteros y calcule la cantidad de valores mayores o iguales a 1000.
19. Confeccionar un programa que lea n pares de datos, cada par de datos corresponde a la medida de la base y la altura de un triángulo. El programa deberá informar:
 - a. De cada triángulo la medida de su base, su altura y su superficie.
 - b. La cantidad de triángulos cuya superficie es mayor a 12.
20. Desarrollar un programa que solicite la carga de 10 números e imprima la suma de los últimos 5 valores ingresados.
21. Desarrollar un programa que muestre la tabla de multiplicar del 5 (del 5 al 50)
22. Confeccionar un programa que permita ingresar un valor del 1 al 10 y nos muestre la tabla de multiplicar del mismo (los primeros 12 términos)
Ejemplo: Si ingreso 3 deberá aparecer en pantalla los valores 3, 6, 9, hasta el 36.
23. Realizar un programa que lea los lados de n triángulos, e informar:
 - a. De cada uno de ellos, qué tipo de triángulo es: equilátero (tres lados iguales), isósceles (dos lados iguales), o escaleno (ningún lado igual)
 - b. Cantidad de triángulos de cada tipo.
 - c. Tipo de triángulo que posee menor cantidad.
24. Escribir un programa que pida ingresar coordenadas (x,y) que representan puntos en el plano. Informar cuántos puntos se han ingresado en el primer, segundo, tercer y cuarto cuadrante. Al comenzar el programa se pide que se ingrese la cantidad de puntos a procesar.
25. Se realiza la carga de 10 valores enteros por teclado. Se desea conocer:
 - a. La cantidad de valores ingresados negativos.
 - b. La cantidad de valores ingresados positivos.
 - c. La cantidad de múltiplos de 15.
 - d. El valor acumulado de los números ingresados que son pares.
26. Se cuenta con la siguiente información:
Las edades de 50 estudiantes del turno mañana.
Las edades de 60 estudiantes del turno tarde.
Las edades de 110 estudiantes del turno noche.
Las edades de cada estudiante deben ingresarse por teclado.
 - a. Obtener el promedio de las edades de cada turno (tres promedios)
 - b. Imprimir dichos promedios (promedio de cada turno)
 - c. Mostrar por pantalla un mensaje que indique cuál de los tres turnos tiene un promedio de edades mayor.
27. Escribir un programa que solicite la carga de un número entre 0 y 999, y nos muestre un mensaje de cuántos dígitos tiene el mismo. Finalizar el programa cuando se cargue el valor 0.
28. Escribir un programa que solicite la carga de números por teclado, obtener su promedio. Finalizar la carga de valores cuando se cargue el valor 0.

29. Realizar un programa que permita ingresar el peso (en kilogramos) de piezas. El proceso termina cuando ingresamos el valor 0. Se debe informar:
- Cuántas piezas tienen un peso entre 9.8 Kg. y 10.2 Kg. ?, cuántas con más de 10.2 Kg.? y cuántas con menos de 9.8 Kg.?
 - La cantidad total de piezas procesadas.
30. Realizar un programa que acumule (sume) valores ingresados por teclado hasta ingresar el 9999 (no sumar dicho valor, indica que ha finalizado la carga).
Imprimir el valor acumulado e informar si dicho valor es cero, mayor a cero o menor a cero.
31. En un banco se procesan datos de las cuentas corrientes de sus clientes.
De cada cuenta corriente se conoce: número de cuenta y saldo actual.
El ingreso de datos debe finalizar al ingresar un valor negativo en el número de cuenta.
32. Se pide confeccionar un programa que lea los datos de las cuentas corrientes e informe:
- De cada cuenta: número de cuenta y estado de la cuenta según su saldo, sabiendo que:
 - Estado de la cuenta 'Acreeador' si el saldo es >0 .
 - 'Deudor' si el saldo es <0 .
 - 'Nulo' si el saldo es $=0$.
 - La suma total de los saldos acreedores.