

Ondoren azaltzen den problema ebazten duten algoritmoak eta c programazio lengoian idatzitako programa egin.

Nota jartzerako orduan kontutan hartuko dira ondorengoak:

- Algoritmoek adierazten duten ebazpenaren egokitasuna.
- Programaren egitura ulergarria:
 - Funtzioak erabili.
 - Iruzkinak iturburu kodean.
- Programa erabilgarria:
 - Erabiltzaileak programari ematen dizkion datuak baieztatzen dira.
 - Mezu esanguratsuak pantailaratzen dira.
 - Egin beharrekoa egiten du.
- Eragiketa osagarriak.

JANARI ETA EDARI MAKINA:

10 produktu dituen salmenta makina kudeatu nahi da. Menu hau eskaintzen duen programa autoerrepikakorra sortu:

1) Datuak hasieratu. Programak produktu bakoitzeko izena, kantitatea eta prezioa (zentimotan) eskatu eta gordeko ditu.

2) Erosketa. Erosle batek dirua sartuta produktu baten zenbakia idazten du. Programak bi datu hauek jasoko ditu (produktu zenbakia eta diru kopurua zentimotan). Produktua ahitu bada edo sartutako dirua baino garestiagoa bada, programak sartutako diruarekin ze produktu erosi daitezken zerrendatuko du. Adierazitako produktua erosteko haina diru (zentimotan) sartu badu eta produktua badago, programak produktuaren kantitatea baten gutxituko du eta pantailaz bueltak zenbatekoak diren adieraziko du. Buelta 20 eta 5 zentimoko txanponetan itzuliko da. Adibidez, erosleak adierazten badu 4 produktua erosi nahi duela 110 zentimo makinan sartuta, orduan produktua 65 zentimo balio badu eta makinan baldin badago, programak adieraziko du 20-ko bi txanpon eta 5-ko txanpon bat bueltatzen dituela.

3) Programa bukatu.

Eragiketa bat egin ostean makinaren egoera pantailaratuko da. Adibidez, era honetan:

Produktua	Izena	Kopurua	Prezioa
1	KokeKole	25	75
2	Xueps	12	80
3	Txorizue	3	100
4	Yogurta	6	55
5	Jamoie	1	150
6	Antxue	4	25
7	Ure	5	35
8	Azukrie	2	5
9	Akeita	5	25
10	Kamamila	3	25

Hau pantailaratzeko funtzio bat sortu. Taula atzitu ahal izateko erakusleak erabiliko ditu