

Programa académico

CAMPUS



Reto:



Ciclo 1: Fundamentos de Programación



Observación General: El programa debe implementar el requisito propuesto, con las entradas y salidas presentadas en la situación problema.

Situación problema: Chance

Es una modalidad de juego de suerte y azar en la cual el jugador, en formulario oficial o sistematizado, indica el valor de su apuesta y escoge un número de cuatro (4) cifras, de manera que, si su número coincide, según las reglas predeterminadas, con el resultado del premio mayor de la lotería o juego autorizado para el efecto, gana un premio en dinero, de acuerdo con un plan de premios predefinido y autorizado por el Gobierno Nacional mediante decreto reglamentario.



Dada la información sobre los N usuarios del servicio del chance, de los cuales se conoce:

- Cédula (int)
- Número Apostado (4 cifras) (int)
- Valor Apostado (int)

Y además conociendo el número ganador, NUMGAN (4 cifras), se pide elaborar un programa que calcule:

- Valor para entregar a cada ganador por premio, visualizando la cédula y valor ganado
- Valor total recolectado por apuestas en el proceso.
- Valor total entregado en premios.
- Cantidad de ganadores
- Mensaje indicando si la empresa obtuvo GANANCIA o PERDIDA en el proceso del chance.

Los premios se definen de la siguiente manera:

- Si el numero apostado coincide con el NUMGAN, se paga \$4000 por cada peso apostado.
- La pata: si el último dígito del número apostado es igual al último dígito del número ganador, se paga \$300 por cada peso apostado. Si obtiene el premio principal de la coincidencia con las cuatro cifras, no debe ganar por concepto de pata.

