

## **TALLER JAVA 5 CONTROL FLOW**

### **1. Sistema de Facturación para un Supermercado**

Un supermercado necesita un sistema para calcular el total de una compra basándose en el tipo de cliente (normal o con membresía) y la cantidad de productos comprados. Los clientes con membresía tienen un 10% de descuento en sus compras. Además, si un cliente compra más de 10 productos, se le aplica un descuento adicional del 5% sobre el total.

Escribe un programa que:

- Solicite al usuario el total de la compra.
- Pregunte cuántos productos compró.
- Pregunte si el cliente tiene membresía.
- Calcule el total después de aplicar los descuentos correspondientes y lo muestre en pantalla.

### **2. Clasificación de Mascotas en una Veterinaria**

Una veterinaria necesita clasificar las mascotas que llegan para consultas según su tipo de animal (perro, gato, ave, otro) y asignarles un veterinario especializado. Además, si la mascota es un perro o un gato y tiene más de 5 años, se recomienda una vacunación adicional.

Escribe un programa que:

- Pregunte al usuario el tipo de animal y su edad.
- Determine qué veterinario se encargará del animal.
- Indique si se recomienda una vacunación adicional para perros y gatos mayores de 5 años.
- Muestra el veterinario asignado.

### **3. Control de Acceso a un Parqueadero**

Un parqueadero necesita controlar el acceso y calcular el costo de parqueo según el tipo de vehículo (auto, moto, bicicleta) y la hora de llegada. Si el vehículo llega después de las 8 pm, se aplica un recargo del 20% sobre el costo total. Escribe un programa en Java que:

- Solicite al usuario el tipo de vehículo.
- Pregunte la hora de llegada en formato de 24 horas.
- Calcule el costo total del parqueo, aplicando el recargo si corresponde.
- Muestra el costo total.

#### **4. Promociones en una Tienda de Ropa**

Una tienda de ropa ofrece precios diferentes según el tipo de prenda (camisa, pantalón, chaqueta). Si un cliente compra más de 5 unidades de cualquier prenda, se le aplica un 15% de descuento sobre el total. Escribe un programa en Java que:

- Solicite al usuario el tipo de prenda que desea comprar.
- Pregunte la cantidad de prendas.
- Calcule el total a pagar aplicando el descuento si corresponde.
- Muestra el total a pagar.