ANALISIS DE LOS EJERCICIOS LÓGICOS

1. Para encontrar el gemelo mayor lo identifico a través del dato de entrada de la edad de los gemelos.
2. Mostrar el mensaje de la etapa de vida por la que está actualmente pasando una persona lo identifico a través del dato de entrada de la edad de la persona.
3. Identificar cual es el salario neto mayor de dos trabajadores lo puedo hacer con operaciones matemáticas; es decir, la suma de los datos de entrada del salario bruto y las bonificaciones y ha esto le resto el dato de entrada de las deducciones.
4. Puedo identificar el bus con mayor dinero recogido con una operación matemática que en este caso es un producto y lo ejecuto entre los datos de entrada número de pasajeros transportados y el valor o costo por cada pasajero.
5. Este ejercicio funciona igual que el anterior, pero, además debemos tener en cuenta una ruta A y una ruta B por que dependiendo de una de estas es el cobro del pasaje, pero la operación matemática sigue siendo la misma, el producto entre los datos de entrada del número de pasajeros y el valor o costo del pasaje dependiendo de la ruta seleccionada por el pasajero.
6. Para obtener el nombre y el salario neto de un trabajador depende principalmente de que tipo de contrato tiene ese empleado, si es fijo o temporal, posteriormente debemos ejecutar operaciones matemáticas que este caso es un producto de los datos de entrada del número de horas trabajas y el valor o pago por hora mas el total de las bonificaciones y menos el total de las deducciones, debemos tener en cuenta que las condiciones para un trabajador temporal y fijo tienen algunas variaciones.
7. Se deben comparar los tres números entre sí, es decir, el numero UNO se debe comparar con el numero DOS y el número TRES, después el numero DOS se debe comparar con el numero UNO y el numero TRES, posteriormente el numero TRES se debe comprar con el numero UNO y el número DOS.
8. Aquí debemos hacer operaciones matemáticas y específicamente ejecutar el promedio de 4 notas que van a venir como datos de entrada y depende de ese promedio se muestra un mensaje GANADOR o PERDEDOR.
9. Este ejercicio es muy similar al ejercicio #7, pero aquí se deben mostrar de forma ascendente los números ingresados y comparar todas las posibles opciones que puedan existir no solo el número mayor.
10. Obtener el resultado correcto de este ejercicio depende del número de artículos que el usuario compre, si el número de artículos es de una determinada cantidad se hace un descuento si no, no es posible, posteriormente gracias a las operaciones matemáticas, especialmente el producto entre los datos de entrada del valor o costo de cada articulo y el número de artículos comprados podemos obtener el valor total de la compra.
11. Para que un participante sea apto en el equipo de baloncesto de cumplir un numero de condiciones simultaneas como por ejemplo la edad, el peso, y la altura, si las cumple se le muestra un mensaje indicando que esta incorporado si no, se le muestra que no es apto.
12. Depende de la forma de pago se hace un descuento o un sobre costo sobre la cuota inicial que se debe pagar por un área, teniendo los datos de entrada del valor o costo por metro cuadrado y la totalidad de los metros cuadrados, aquí se ejecuta una operación matemática específicamente un producto entre estos dos campos y sobre el valor obtenido se hace un descuento o un sobre cargo, depende 100% en el tipo de pago que se va a realizar por parte del comprador.
13. El ejercicio depende principalmente del numero de horas trabajadas por un empleado que es uno de los datos de entrada que se le proporciona al sistema, este dato define deducciones y bonificaciones. El salario bruto se obtiene con el producto de los datos de entrada del valor de la hora y el numero de horas trabajadas, posteriormente se le suman las bonificaciones y se le restan sus respectivas deducciones.
14. El ultimo ejercicio es ejecutar operaciones matemáticas específicamente el promedio que se ejecuta sumando las notas ingresadas y dividiendo el número de notas existentes y a partir de ello se va a mostrar un mensaje al usuario con una letra.