**SESIÓN 2: EJERCICIOS**

**PROBLEMA 1**

Desarrollar una aplicación móvil que permita ingresar dos notas de un alumno (de 0 a 20) y permita calcular el promedio de las notas. Mostrar el promedio de notas del alumno y un mensaje indicando si el alumno aprobó o no aprobó el curso.

**PROBLEMA 2**

Desarrollar una aplicación móvil que permita calcular el sueldo neto de un vendedor. Dicho cálculo se realiza en base a un sueldo básico equivalente a S/.465.00 nuevos soles, más una comisión del 18.5% por el monto total de las ventas que el vendedor realizo. Mostrar la comisión y el sueldo neto del vendedor.

**PROBLEMA 3**

Desarrollar una aplicación móvil que permita realizar el cálculo del pago mensual de un empleado de una empresa. Dicho cálculo se realiza de la siguiente manera: el sueldo básico se calcula en base al número total de horas trabajadas basadas en una tarifa horaria. Al sueldo básico se le aplica una bonificación del 35% obteniéndose el sueldo bruto. Al sueldo bruto se le aplica un descuento del 12% obteniéndose el sueldo neto. Mostrar el sueldo básico, el sueldo bruto y el sueldo neto de un trabajador.

**PROBLEMA 4**

Desarrollar una aplicación móvil que permita ingresar una cantidad entera de dinero. Mostrar el número de billetes ó monedas de S/. 100, S/. 50, S/. 20, S/. 10, S/. 5, S/. 1, que existen en la cantidad de dinero ingresada.

Ejemplo :

Si el monto = 523 debe mostrar:

Billetes 100 : 5

Billetes 20 : 1

Monedas 1 : 3

**PROBLEMA 5**

Desarrollar una aplicación móvil que permita ingresar el sueldo de un obrero de la empresa “DL Business Solution S.A.”. Calcular su respectivo descuento del 14.75% por concepto de impuestos y el 3.12% por concepto de cafetería. Mostrar el total de descuentos y el sueldo a cobrar.

**PROBLEMA 6**

Desarrollar una aplicación móvil que permita ingresar el sueldo de un obrero. Calcular el aumento de sueldo del obrero por concepto de escolaridad (17%). Mostrar el sueldo a cobrar.

**PROBLEMA 7**

Desarrollar una aplicación móvil que permita calcular la nota final que ha obtenido un alumno en el curso Programación Orientada a Objetos, sabiendo que se elimina la menor nota y se duplica la mayor nota. Ingresar las notas n1, n2, n3 y n4 a través del teclado.

**PROBLEMA 8**

Desarrollar una aplicación móvil que permita calcular la nota final que ha obtenido un alumno en el curso Laboratorio de Programación Avanzada. Utilizar la siguiente fórmula:

nf = (n1 + n2 + n3 + (n4 x 2)) / 5.

Ingresar las notas n1, n2, n3 y n4.

**PROBLEMA 9**

Desarrollar una aplicación móvil que permita ingresar 2 números a través del teclado. Calcular la suma, resta, multiplicación y división de dichos números. Mostrar el resultado de las operaciones.

**PROBLEMA 10**

Desarrollar una aplicación móvil que permita leer un número y calcular el resto de dividir el número entre 3. Mostrar el resto de la división.