

Fundamentos de Programación

Control de flujo - Estructuras de decisión I

1. Solicitar un número por el teclado y verificar si es positivo (mayor que cero). Mostrar el resultado de la comprobación por pantalla.
2. Solicitar un número por el teclado y comprobar si es par o no. Mostrar el resultado de la verificación por pantalla.
3. Ingresar dos números por el teclado y determinar cuál es el mayor de ellos. Mostrar el resultado por pantalla.
4. Pedir el ingreso de un *username* y verificar que la cantidad de caracteres sea mayor o igual a diez. Mostrar el resultado por pantalla.
5. Pedir el ingreso de un teléfono y verificar que la cantidad de números sea igual que nueve. Mostrar el resultado por pantalla.
6. Solicitar el ingreso de tres calificaciones a través del teclado, calcular el promedio de ellas y determinar si el estudiante aprueba o no una asignatura, considerando que la nota de aprobación debe ser mayor o igual a 5. Mostrar el resultado por pantalla.
7. Crear un programa que permita imprimir una boleta con el detalle de una compra. El programa debe solicitar tres productos y sus cantidades. Los precios de los productos deben ser definidos en el programa. El programa debe aplicar un descuento del 10% si la compra es igual o superior a \$20.000, el detalle de la boleta se muestra por pantalla:

2 x Tallarines	\$1.960
3 x Tomates	\$2.985
2 x Huevos	\$15.990
Subtotal	\$20.935
Descuento	\$2.093
Total pagar	\$18.842