

Fundamentos de Programación

Control de flujo - Estructuras de decisión II

1. Solicitar tres números por el teclado, y determinar cuál es el mayor de ellos.
2. Simular un control de acceso, solicitando usuario y contraseña, verificando que ambos datos coinciden para permitir el ingreso al sistema. El usuario y la contraseña deben ser definidos en el programa.
3. Generar un programa para asignar una letra según el rango de una calificación, solicitando la nota por el teclado, y devolviendo la letra por pantalla a partir de la siguiente tabla:

Nota		Letra

6.0 a 7.0		A
5.1 a 5.9		B
4.0 a 5.0		C
1.0 a 3.9		D

4. Se requiere implementar un algoritmo para la venta de entradas en un circo, el programa debe solicitar al usuario la cantidad de entradas que desea vender, luego se debe ingresar la edad de cada persona, ya que el valor de la entrada depende de la edad según el siguiente rango:

Categoría		Criterio		Tarifa

Niño		Hasta los 17 años		\$2.500
Adulto		De 18 a 64 años		\$4.000
Adulto mayor		Desde 65 años		\$1.500

Si el total a pagar es mayor o igual a 50.000 el programa debe generar un descuento del 9%. El programa debe mostrar por pantalla la boleta de la compra como en el siguiente ejemplo:

Monto	\$55.000
Descuento	\$ 4.950
SubTotal	\$50.950
IVA	\$ 9.680
Total	\$60.630