

EJERCICIOS UD 1: PARTE 3

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación	Calificación (cada criterio se puntúa sobre 10)
1. <i>Traslada los requisitos a la estructura adecuada de un programa, identificando variables, operadores, bloques de código, imprimiendo por pantalla adecuadamente, etc.</i>	1.1 Se han identificado bloques y utilizado distintos tipos de variables adecuadamente.	
	1.2 Se han reconocido y utilizado en expresiones los operadores necesarios.	
	1.3 Se ha mostrado la información correcta formateada adecuadamente.	

1. El precio final de venta de un automóvil nuevo para un comprador es la suma total de: el coste de fabricación del vehículo, el porcentaje de la ganancia del vendedor y los impuestos estatales aplicables (sobre el coste de fabricación). Pedir por teclado la ganancia del vendedor que se quiere en porcentaje en cada coche, el % de impuesto y el coste de fabricación y diseñar un programa para calcular el precio final de un automóvil e imprimirlo por pantalla.

2. Realizar un programa que calcule el espacio recorrido por un objeto que se mueve a velocidad constante. El objeto, por ejemplo, zapatilla de una madre hacia el hijo, ha recorrido un espacio inicial de 5.5 m y se mueve a una velocidad constante de 3.2 m/s. Vosotros debéis dar un valor al tiempo que el objeto está en movimiento.

La ecuación usada es:

$\text{espacio} = \text{espacioInicial} + \text{velocidad} * \text{tiempo}$

3. Hacer un programa que “imite” un cutre ticket de un McDonalds que solo vende un tipo de hamburguesas, un tipo de patatas y un tipo de refrescos. Se debe pedir por teclado las cantidades de cada uno y el precio de una unidad y calcular el total de la venta, leer la cantidad entregada para pagar y el cambio.

* Quién lo atendió: Vuestro nombre

* Fecha: (usando un String, no el tipo fecha de java)

* Patatas medianas: Precio

* Bebida mediana: precio

* Hamburguesa Mc Royal: Precio

* Total a pagar: Suma de los 3 precios.

* Entregado: Cantidad entregada

* Cambio: Cambio a devolver

Se deben usar las variables y operaciones adecuadas y guardar todos los datos intermedios en variables.

4. Cualquier cálculo de áreas, volúmenes, uso de fórmulas de física o matemáticas, etc.