

**Examen Unidad 1 y Unidad 2**

**Usar los elementos y estructuras vistos hasta ahora en clase. Cumplir con los siguientes puntos. 1p**

- a) Código eficiente: uso apropiado de los recursos. No hay código innecesario o realiza acciones superfluas.
- b) Crear una interfaz de usuario sencilla e intuitiva.
- c) Código ordenado: con sangrías en los bloques, espaciados apropiados, etc.
- d) Nombre de variables que tienen significado.
- e) Establece comentarios en el código.

**Actividad 1 – 2p**

Un gimnasio tiene diferentes tarifas según la edad. Además, hay que tener en cuenta que, si el cliente tiene una lesión, la tarifa será 3 euros más cara para darle asistencia guiada en los ejercicios.

- Para las personas entre 15-25 años 15€.
- Para las personas de 25-50 años 30€.
- Para los mayores de 50 el precio es de 27€.

Realiza el programa que pregunta tu edad y si tiene lesión o no y te devuelve el precio de la tarifa del gimnasio.

**Actividad 2 – 3p**

Pedir el día, mes y año de una fecha e indicar si la fecha es correcta o incorrecta. Tener en cuenta que hay meses de 28, 30 y 31 días y que el año no puede ser el año cero. No hay años bisiestos.

Una entrada de datos sería, por ejemplo:

Día: 2

Mes: 3

Año 2021

**Actividad 3 – 4p**

Hacer un programa que simule un cajero automático con un saldo inicial de 1000€ con el siguiente menú de opciones:

1. Ingresar dinero. Puedes ingresar lo que quieras. La cantidad a ingresar no puede ser negativa, ni cero y el mínimo a ingresar debe ser de 0,1€, si no el programa dará un error.
2. Retirar dinero. No puedes retirar más de lo que tienes ni retirar cero, el valor mínimo a retirar será 0.1€
3. Salir. Salimos del cajero.

Si marcamos una opción del menú incorrecta nos dará un error.

Recuerda que el saldo inicial no va a cambiar nunca, siempre será el mismo. El saldo actual será el nuevo saldo después de un ingreso o una retirada.

**NOTA: Subir cada proyecto por separado. “actividad1” “actividad2” “actividad3”**

**GOOD LUCK!**