Ejercicio

Elaborar un algoritmo para:

Realizar una compra en una tienda virtual

Determinar además los elementos de entrada y salida

Entradas  
Notebook  
Internet

Tarjeta de crédito

Tarjeta de Debito

Procesos

 1. **Desde Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, o el navegador que prefiera, ingrese a la tienda en la que desea comprar.**

2.- Entrar a la sección registro, ingresar datos. Ingresar forma de pago.

3.-   **Inicie la búsqueda de los artículos que desea comprar.** Navegando por la tienda virtual.

4.- A medida que encuentre los productos, verá que en cada uno tiene la posibilidad de dar clic en el botón **“Agregar al carro”, “Añadir al carrito” o “Agregar a la bolsa”**

**5.-**      **Al terminar de escoger y una vez tenga la plena seguridad de que ha conseguido lo que buscaba, se procede a pagar.**

**Salida  
Compra hecha con éxito.**

**Buscar tipos de datos primitivos en Java, y donde se utilizan.**

En Java existen ocho tipos de datos primitivos que se pueden clasificar en:

* Números enteros (**byte**, **short**, **int**, **long**).
* Números reales (**float**, **double**).
* Carácter (**char**).
* Booleano o lógico (**boolean**).

|  |
| --- |
|  |
|  | Byte:  Los bytes son frecuentemente usados para almacenar caracteres individuales en un documento de texto. En el código ASCII cada valor binario entre 0 y 127 es asignado con un carácter específico. La mayoría de las computadoras extienden el código ASCII para usar el rango completo de 256 caracteres disponibles en un byte.  Short:  Representa un tipo de dato de 16 bits con signo. De esta manera almacena valores numéricos de -32.768 a 32.767.  Int:  Las variables de tipo entero o int son aquellas que almacenan un número (ya sea positivo o negativo) no decimal. Debido a que cuando creamos una variable reservamos memoria para ella, cada tipo de variable reservará más o menos memoria para representar el dato que almacenarán.  Long:  En Java existen cuatro tipos destinados a almacenar números enteros. ... long : es el tipo entero de mayor tamaño, 8 bytes (64 bits), con un rango de valores desde -263 a 263-1.  Float: conocido como tipo de precisión simple, emplea un total de 32 bits. Con este tipo de datos es posible representar números en el rango de 1.4x10-45 a 3.4028235x1038.  Double: sigue un esquema de almacenamiento similar al anterior, pero usando 64 bits en lugar de 32. Esto le permite representar valores en el rango de 4.9x10-324 a 1.7976931348623157x10308.  Char:  El tipo de datos char sirve para representar o contener un solo carácter. Un byte y un char son la misma cosa, excepto porque char se utiliza como carácter, o como parte de una cadena de caracteres, y no se puede utilizar en una expresión aritmética, mientras que un byte solamente puede ser usado como un tipo numérico.  Boolean:  Puede almacenar únicamente dos valores: verdadero o falso. True: representa el valor verdadero. false: representa el valor falso. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Ejercicio

Elaborar un algoritmo para:

Realizar una compra en una tienda virtual

Identificar entradas, salidas procesos, variables, constantes y tipo de datos.

Entradas  
Notebook  
Internet

Tarjeta de crédito

Tarjeta de Debito

Procesos

 1. **Desde Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, o el navegador que prefiera, ingrese a la tienda en la que desea comprar.**

2.- Entrar a la sección registro, ingresar datos. Ingresar forma de pago.

3.-   **Inicie la búsqueda de los artículos que desea comprar.** Navegando por la tienda virtual.

4.- A medida que encuentre los productos, verá que en cada uno tiene la posibilidad de dar clic en el botón **“Agregar al carro”, “Añadir al carrito” o “Agregar a la bolsa”**

**5.-**      **Al terminar de escoger y una vez tenga la plena seguridad de que ha conseguido lo que buscaba, se procede a pagar.**

**Salida  
Compra hecha con éxito.**

**Variable: Precios finales – Elecciones de compra- nombre del cliente- rut del cliente**

Constantes: - iva – nombre de la pagina- id de despacho

Tipo de datos: string, long y float

Ejercicios

Crear un algoritmo que permita realizar una liquidación de sueldo, identificar entradas, salidas, procesos, variables, constantes y tipos de dato

entrada

variables

nombre=string

rut=string

cargo=string

afp=string

tipodesaludsalud=string

porcafp=float

porssalud=float

sueldo=long

horasext=int

valorhext=double

bonocolac=int

bonomov=int

cargfam=int

valorcf=double

falor

proceso

selecciona empleado ingresando rut

valorentra=sueldo+(horasext\*valorhext)+bonocolac+bonomov+(cargfam\*valorcf)

valordesc=(sueldo\*porcafp)+(sueldo\*porssalud)

valorliq=valorentra-valodesc

salida

Liquidación lista para su entrega

Crear un algoritmo que permita realizar una boleta de honorarios electronica, identificar entradas, salidas, procesos, variables, constantes y tipos de datos

giro emisor string variable

direccion emisor string variable

Variables

nombre receptor string

domicilio receptor string

fecha boleta string

rut receptor string

motivo string

total honorario integer

total liquido integer   
  
Constantes

descuento boleta float

Procedimiento

-selecciona usuario emisor

-selecciona receptor

-ingresa motivo boleta

-ingreso monto

-calcular porc impuesto

-mostrar total liq (total boleta -11.5%)

confirmar emisión

Salida

Boleta de honorarios electrónica.