



Argentina Programa 4.0

Universidad Nacional de San Luis

DESARROLLADOR PYTHON

Práctico Nro. 4.1

*Lenguaje de Programación Python: Estructuras de
Control y Funciones - Bifurcación Condicional*

Autor:

Dr. Mario Marcelo Berón

Argentina Programa 4.0

Universidad Nacional de San Luis

Práctico Nro. 4.1: *Estructuras de Control y Funciones - Bifurcación Condicional*

Los siguientes ejercicios del Práctico 4.1 se deben entregar.

Ejercicio 2: Escriba un programa que permita que el usuario ingrese un número n . El programa debe informar si el número es capicúa o no.

Ejercicio 6: Escriba un programa que permita que el usuario ingrese el nombre de dos equipos y la cantidad de goles que han hecho en un partido. Luego el programa imprime el nombre del equipo ganador y bien el nombre de los dos equipos en caso de empate.

Ejercicio 11: Los tramos impositivos para la declaración de la renta en un determinado país son mostrados en la tabla 1.

Renta	Tipo Impositivo
Menos de \$10000	5 %
Entre \$10000 y \$20000	15 %
Entre \$20000 y \$35000	20 %
Entre \$35000 y \$60000	30 %
Más de \$60000	45 %

Cuadro 1: Tramos Impositivos

Escriba un programa que pregunte al usuario su renta anual y muestre por pantalla el tipo impositivo que le corresponde.

Ejercicio 12: En una determinada empresa, sus empleados son evaluados al final de cada año. Los puntos que pueden obtener en la evaluación comienzan en 0.0 y pueden ir aumentando, traduciéndose en mejores beneficios. Los puntos que pueden conseguir los empleados pueden ser



0.0, 0.4, 0.6 o más, pero no valores intermedios entre las cifras mencionadas. A continuación se muestra una tabla con los niveles correspondientes a cada puntuación. La cantidad de dinero conseguida en cada nivel es de \$2.400 multiplicada por la puntuación del nivel.

Nivel	Puntuación
Inaceptable	0.0
Aceptable	0.4
Meritorio	0.6 o más

Escriba un programa que lea la puntuación del usuario e indique su nivel de rendimiento, así como la cantidad de dinero que recibirá el usuario.

Ejercicio 13: Escriba un programa para una empresa que tiene salas de juegos para todas las edades y quiere calcular de forma automática el precio que debe cobrar a sus clientes por entrar. El programa debe preguntar al usuario la edad del cliente y mostrar el precio de la entrada. Si el cliente es menor de 4 años puede entrar gratis, si tiene entre 4 y 18 años debe pagar \$5 y si es mayor de 18 años, \$10.

