

Taller Lógica de programación

1. Realice las siguientes operaciones:

- $3+8*5-6/3$
- $2.5*2*3-4/2+8$
- $2*(6-2.5)/3$
- $25>18$
- $3+2.5*4/3 \neq 4*5.2-3.8$
- $(8.5/3.2+6.5-2.3*5/6 \geq 15.8) \&\& (21.4<81/4+2)$

2. Dados los lados de un rectángulo, calcular e imprimir el área y el perímetro.

Datos: base y altura

Realice el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el programa correspondiente a la solución de este problema. Pruebe la solución con un conjunto de datos adecuado.

3. Considere que se dispone de la producción de carbón (en toneladas) de los últimos 12 meses. Con estos datos se quiere calcular e imprimir el promedio anual de toneladas.

Datos: podCarbon1, podCarbon2...podCarbon12.

Realice el diagrama de flujo y el programa correspondiente. Pruebe con un conjunto de datos adecuados.

4. En una concesionaria automotriz se tiene información sobre las ventas realizadas a lo largo del último mes. Se conoce el total de las ventas y el precio de venta de cada unidad. También se conoce que la concesionaria paga una comisión a sus vendedores de acuerdo con el precio de la unidad.

Si el precio ≤ 100000 , la comisión es del 1.5%

Si precio > 100000 y precio ≤ 250000 , la comisión es del 1.8%

Si precio > 250000 , la comisión es del 2.3%

Datos:

n= número de automóviles vendidos

Precio: es el precio de la venta i ($1 \leq i \leq n$) y precio > 0 .

Realice un diagrama de flujo y escriba el programa que resuelva el problema. De ser necesario pruebe la solución con un conjunto de datos adecuados.

5. Escriba un programa que le permita a un cliente de un banco navegar con distintas opciones, dependiendo de la transacción que requiera:

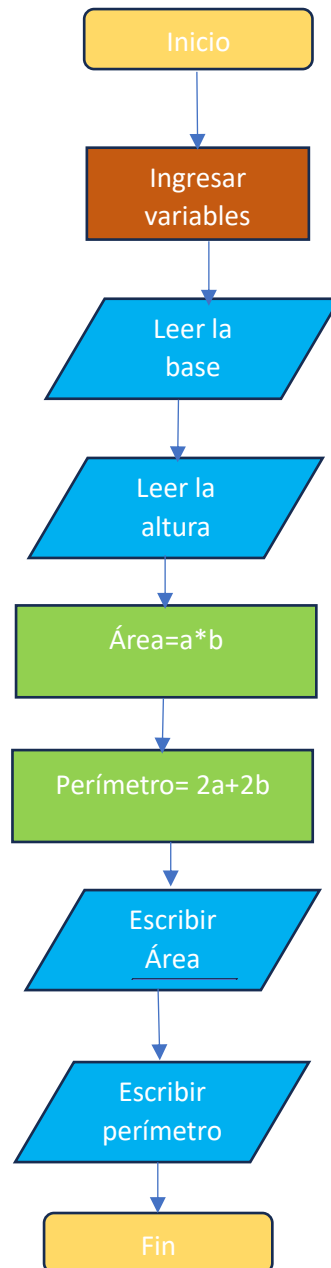
- Consultar saldo
- Realizar transferencia
- Cambiar clave

- Bloquear producto
- Realizar donación}

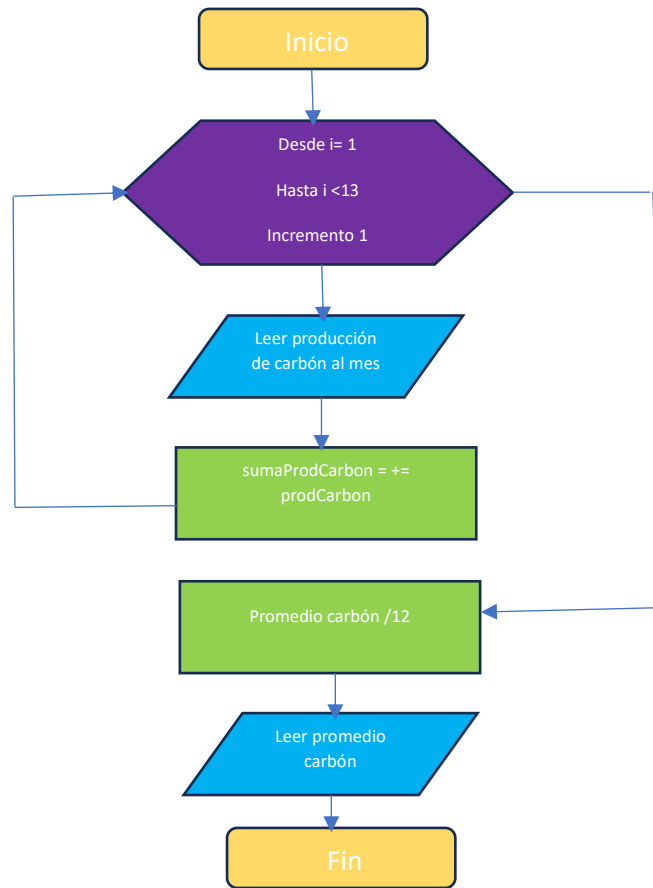
6. Escriba un programa que imprima los números hasta el 200 de dos en dos.

7. Realice un programa que cada vez que salga el numero 5 incremente en 1 punto la variable poder y cada vez que salga 3 disminuyan la variable vida. Implemente random para obtener números aleatorios.

Desarrollo



3.



4.

