**GUIA DE EJERCICIOS**

Desarrollo

**En cada ejercicio, diseñe un software que cumpla con lo requerido utilizando la metodología orientada a objetos.**

1) Diseñe un formulario donde se puedan ingresar 3 notas, y un botón que al presionarlo muestre el promedio de las 3 notas y me indique si el estado de aprobado o reprobado. (4 ptos)

Lógica:

* Un alumno aprueba a reprueba un curso, sabiendo que aprobara si su promedio de tres calificaciones es mayor o igual a 40; reprueba en caso contrario.

2) Diseñe un formulario donde se pueda ingresar una compra de a lo menos 4 productos y sus respectivos precios. Al presionar un botón, muestre el subtotal de la compra, el descuento (si existe) y el total de la compra (subtotal – descuento) (4ptos)

Lógica:

* Se hace un 20% de descuento a los clientes cuya compra supere los $10.000

3) Diseñe un formulario donde se pueda ingresar las horas de trabajo semanal de un obrero. Al presionar un botón, muestre el pago que le corresponde semanal y mensual. (4 ptos)

Lógica:

* El salario se obtiene de la sig. manera:
  + Si trabaja 40 horas o menos se le paga $16 por hora
  + Si trabaja más de 40 horas se le paga $16 por cada una de las primeras 40 horas y $20 por cada hora extra.

4) Diseñe un formulario, con 4 botones, que se pueda ingresar un número y a presionar el primer botón muestre un listado de todos los menores a él. Al apretar el segundo botón solo muestre los pares y al presionar el tercer botón, solo muestre los impares. El cuarto botón al ser presionado, mostrara si el número ingresado es primo o no. (8 ptos)

Tips:

* Un número primo es aquel que solo es divisible por 1 y por el mismo
* La división por 2 de los números pares siempre es exacta, no genera residuo o resto.

5) Diseñe un formulario donde permita ingresar un texto y/o números y un botón que permita enviar todo a un arreglo, luego un botón que invierta el orden de lo ingresado. El programa también indicara en qué posición del arreglo se encuentra cada elemento.

Tips: Una manera para recorrer el arreglo de forma inversa es empezar desde último índice.