

**SENA**

BOOTCAMP MUJERES DIGITALES

**EVIDENCIA**

TALLER 1

**TUTOR**:  
MATEO APONTE

**APRENDIZ:**

STEFANY DANIELA ABRIL SAMACÁ

BOGOTA D.C.

SENA CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGÍA

SEPTIEMBRE 2025

1. **PROBLEMÁTICA**

Una tienda de videojuegos quiere organizar y manejar mejor su sistema para calcular el valor a pagar de sus clientes en función de posibles descuentos por la edad, la cantidad de videojuegos que se llevan y los posibles beneficios de su compra. Por lo que, cuando un cliente quiera comprar, la tienda necesita:

1. Calcular el total inicial con el precio y la cantidad de videojuegos escogida
2. Verificar si se añadieron más juegos

* Si se añadieron más, volver a calcular el total inicial con la adición de cada ítem, según corresponda
* Sí no, se procede a caja

1. Verificar la edad del cliente

* Si es menor de 18 o mayor de 60 años, se le aplicará un descuento del 20% en su compra
* Si la edad del cliente es mayor de 18 pero menor a 60 no se le aplica el descuento

1. Permitir escoger el plan

* **Básico:** No se aplican cambios a la compra
* **VIP:** Se adiciona un juego gratis a la compra
* **Premium:** Se aplica un descuento adicional del 5%

1. Entregar resumen/factura al cliente con:

* La información de su compra
* Los descuentos aplicados (si aplican)
* Precio final

**1.1 DEFINICIÓN DEL FLUJO**

* **Entradas (inputs):**
  + edad (Number) → Edad del cliente
  + cantidadJuegos (Number) → La cantidad de juegos comprados
  + precioJuego (Number) → El precio unitario de cada juego
  + plan (String) → Planes que el cliente puede escoger: Básico, Premium y VIP
* **Salidas (outputs):**
  + Mensaje de bienvenida
  + Total a pagar con o sin el descuento según corresponda
  + Beneficio adicional según el plan escogido por el cliente
* **Reglas en términos de control de flujo**
  + **Condicional (if/else):**
    - Si edad < 18 → Se aplica el 20% de descuento
    - Si edad >= 60 → Se aplica el 20% de descuento
    - Si ninguna de las condiciones se cumple, no se aplican los descuentos
  + **Bucle (for):** 
    - Sumar el precioJuego (nombre de la variable para el precio de los juegos) tantas veces como cantidadJuegos (nombre de la variable para la cantidad de juegos a comprar)
  + **Planes (selección múltiple) Switch:**
    - **Básico →** Acceso normal (sin beneficio ni descuento)
    - **Premium →** 5% de descuento adicional acompañado de un acceso extendido
    - **VIP →** Un juego gratis (aquí se resta el valor de precioJuego)
    - Algún otro valor ingresado será igual a un plan no válido

