**PROGRAMACION III**

**PARCIAL I**

1. Se escribirá un programa que guarde en un diccionario los precios de las frutas, de la tabla a continuación. El programa será utilizado en la caja de la “Frutería Python, S.A.”, al llegar a la caja captura el peso de la fruta, realizará el cálculo del precio de la compra y lo envía a salida. Es importante mostrar que, si la cajera capta una fruta que no se encuentra en el diccionario, se envía un mensaje informado de esta situación.

|  |  |
| --- | --- |
| FRUTAS | PRECIOS |
| Guineos | 1.35 |
| Manzanas | 0.80 |
| Naranjas | 0.70 |
| Mandarinas | 0.60 |

1. Escribir un programa que le pregunte al usuario la cantidad que va a depositar en su cuenta fija (es importante decir que la cuenta debe ser mayor de $5,000.00); se estable la cantidad de años que la cuenta no se tocará, el interés que le proporciona el Banco Python Ltd. El programa calculará los intereses que recibe él cuenta habiente en cada año. El interés es del 5.0%
2. Escribir un programa para la empresa “Sala de juegos Python, S.A.”, donde tienen juegos para todas las edades. Se quiere calcular de forma automática el precio que se debe cobrar a la entrada del cliente a la sala en el momento de entrar. El programa debe preguntar al usuario la edad del cliente y mostrar el precio de la entrada. Si se tiene los que tienen edad menor de 4 años puede entrar gratis; si tiene entre 4 y 18 años debe pagar B/.5.00 y si es mayor de 18 años paga B/.10.00.

Se le presentan 3 problemas; usted escoja 2 para resolver.

Suerte.