



8) Encuentre algoritmos para resolver los siguiente problemas. Representélos usando el lenguaje de programación Pascal.

✓ a) El sueldo de una persona se calcula como la cantidad de horas trabajadas por valor de la hora, menos 10% del sueldo bruto en aportes.

a) Qué datos necesito conocer para calcular el sueldo de un empleado.

b) Realice un algoritmo que lo calcule.

✓ b) Dados los catetos de un triángulo rectángulo calcular:

a) Su hipotenusa

b) Su perímetro

✓ d) El valor de un automóvil para el comprador se calcula como: el costo de ese auto más 5% de impuestos, más 10% de ganancia del vendedor. Realice un algoritmo que lo este valor, a partir de un precio ingresado por el usuario.

✓ e) El valor de un televisor es X pesos si se lo paga de contado. Si se paga con tarjeta en un sólo pago, se le incrementa un 5%. Si se lo paga en 3 cuotas se le incrementa un 4% sobre lo que va adeudando.

Dado el precio del televisor, dar como respuesta los diferentes precios de acuerdo a cada forma de pago.

✓ f) Una agencia de autos paga a sus vendedores un salario de \$ 750 más una comisión del 20% sobre el precio de cada vehículo vendido por esa persona, más \$ 10 por cada vehículo vendido. Suponga que la agencia vende un único tipo de vehículo. Calcular cuánto gana el vendedor en ese mes.

a) Qué datos necesita conocer para calcular ese sueldo.

b) Realice un algoritmo que lo calcule.

✓ g) Leer un número entero de hasta 4 dígitos, imprimirlo y mostrar en pantalla:

- Cantidad de unidades.
- Cantidad de decenas.
- Cantidad de centenas.
- Cantidad de miles.

✓ h) Conocidos:

- El valor de la hora normal
- La cantidad de horas trabajadas en la quincena.

Calcular el sueldo de un empleado, sabiendo que las primeras 85 horas son normales y las extras se pagan un 80% más de la hora normal. Además del sueldo completo se debe descontar un 10% para aporte jubilatorio y un 3% para la Obra Social. Los descuentos se efectúan sobre horas normales únicamente.

NOTA: Se supone que el empleado trabaja como mínimo 85 horas.