A) problemas selectivos Simples

1) Determinar si un alumno aprueba un curso de programación, sabiendo que aprobara si su promedio de tres calificaciones es mayor o igual a 7; reprueba en caso contrario.

2) En un almacén se hace un 20% de descuento a los clientes cuya compra supere los $1000 Cuál será la cantidad que pagara una persona por su compra?, mostrar por pantalla el total que pagara por la compra

3) Un obrero necesita calcular su salario semanal, el cual se obtiene de la siguiente manera:

Si trabaja 40 horas o menos se le paga $16 por cada 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) Que lea dos números y los imprima por pantalla en forma ascendente

5) Hacer un algoritmo que calcule el total a pagar por la compra de laptop de un local comercial, Si se compran tres laptop o más se aplica un descuento del 20% sobre el total de la compra y si son menos de tres Laptop un descuento de 10%

B) Problemas selectivos Compuestos

1. Leer dos números: si son iguales que los multiplique, si el primero es mayor que el segundo que los reste y si no que los sume.
2. Leer tres números diferentes e imprimir el número

Mayor de los tres

1. Determinar la cantidad de dinero que recibirá un trabajador por concepto de las horas extras trabajadas en una empresa, sabiendo que cuando las horas de trabajo exceden de 40, el resto se consideran horas extras y que estas se pagan al doble de una hora normal cuando no exceden de 8 ; si las horas extras exceden de 8 se pagan las primeras 8 al doble de lo que se pagan las horas normales y el resto al triple

4) Calcular la utilidad que un trabajador recibe en el reparto anual de utilidades si este se le asigna como un porcentaje de su salario mensual que depende de su antigüedad en la empresa de acuerdo con la siguiente tabla

|  |  |
| --- | --- |
| Tiempo | Utilidad |
| Menos de 1 año | 5% del salario |
| 1 año o más y menos de 2 años | 7% del salario |
| 2 años o más y menos de 5 años | 10% del salario |
| 5 años o más y menos de 10 años | 15% del salario |
| 10 años o mas | 20% del salario |

5) Una empresa requiere clasificar a las personas que se jubilaran en el año 2002. Existen tres tipos de jubilaciones: por edad, por antigüedad joven y por antigüedad adulta. Las personas adscritas a la jubilación por edad deben tener 60 años o más y una antigüedad en su empleo de menos de 25 años.

Las personas adscritas a la jubilación por antigüedad joven deben tener menos de 60 años y una antigüedad en su empleo de 25 años o más.

Las personas adscritas a la jubilación por antigüedad adulta deben tener 60 años o más y una antigüedad en su empleo de 25 años o más. Determinar en qué tipo de jubilación, quedara clasificada una persona.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Ejercicios Estructuras condicionales: |
|  |  |
|  | Ejercicios de aplicación |
|  |  |
|  | 1) Implementar un algoritmo que permita ingresar dos números enteros |
|  | por teclado y que determine si son divisibles. |
|  |  |
|  | 2) Implementar un algoritmo que permita ingresar tres números enteros |
|  | por teclado y que determine cuál es el mayor de ellos |
|  |  |
|  | 3) Implementar un algoritmo que permita ingresar dos números enteros |
|  | por teclado. Luego, el usuario debe elegir si desea mostrar la suma o |
|  | multiplicación de ambos números |
|  |  |
|  |  |
|  | 4) Implementar un algoritmo que permita ingresar dos números enteros |
|  | por teclado y que determine si fueron ingresados en orden creciente o |
|  | decreciente. |