

Estructura de Decisión Simple y Múltiple - Ejemplos

Ejemplo

- 1 Hacer un programa para ingresar un número e informar:
"Positivo" si el número es número es positivo.
"Cero" si el número es cero.
"Negativo" si el número es negativo.

-
- 2 Ingresar un número entero y mostrar por pantalla si el mismo está comprendido entre el 100 y el 999.

- 3 Un profesor desea determinar si sus alumnos cumplieron o no los requisitos mínimos para aprobar su materia.

Los requisitos de aprobación son:

- Tener al menos un 6 o más en ambos parciales o un 8 o más en el trabajo práctico integrador.

Hacer un programa para ingresar las notas de ambos parciales y del trabajo práctico integrador y determinar el estado del alumno ("Aprobado", "Desaprobado").

- 3 Se ingresa el importe de una venta y la forma de pago. Se deben aplicar recargos o descuentos dependiendo de la forma de pago. Listar el total a pagar por el cliente.

'E' - 10% de descuento

'T' - 20% de recargo

'Q' - 10% de descuento en importes mayores a \$50000

'C' - 5% de recargo y \$ 4500 fijo de recargo

- 4 Hacer un programa para ingresar cinco números enteros distintos entre sí y listar el máximo de ellos.