

AWAKELAB

#programmingbootcamp



EJERCICIOS:

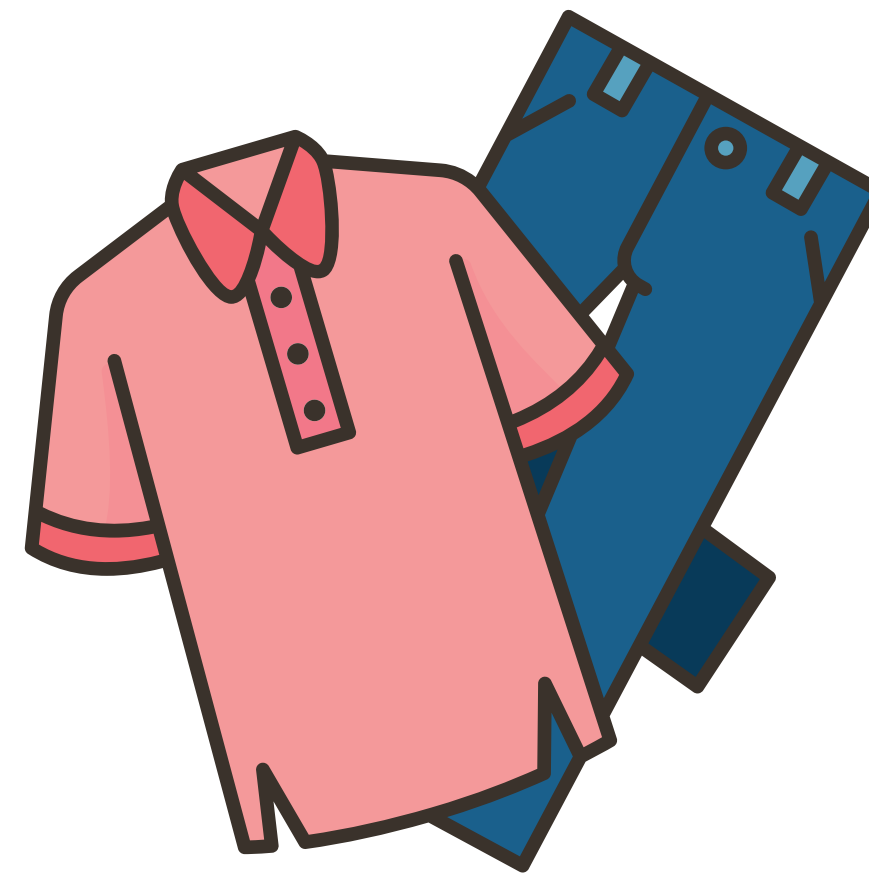
ESTRUCTURAS CONDICIONALES

EJERCICIOS: ESTRUCTURAS CONDICIONALES



TIENDA DE ROPA

- Leer el precio de un artículo y la cantidad comprada.
- Aplicar un descuento del 10% si la compra supera los \$100.
- Calcular el total a pagar.
- Mostrar el total a pagar con y sin descuento.



EJERCICIOS: ESTRUCTURAS CONDICIONALES



SISTEMA DE EVALUACIÓN DE ALUMNOS

- Un colegio desea crear un sistema para evaluar a sus alumnos. El sistema debe leer las notas de tres exámenes y calcular el promedio final. De acuerdo al promedio, se asigna una calificación final:
 - **Aprobado:** Si el promedio es mayor o igual a 6.
 - **Regular:** Si el promedio es mayor o igual a 4.
 - **Reprobado:** Si el promedio es menor que 4.
- Además, el sistema debe mostrar un mensaje adicional si el alumno obtuvo la máxima calificación (7) en su promedio.

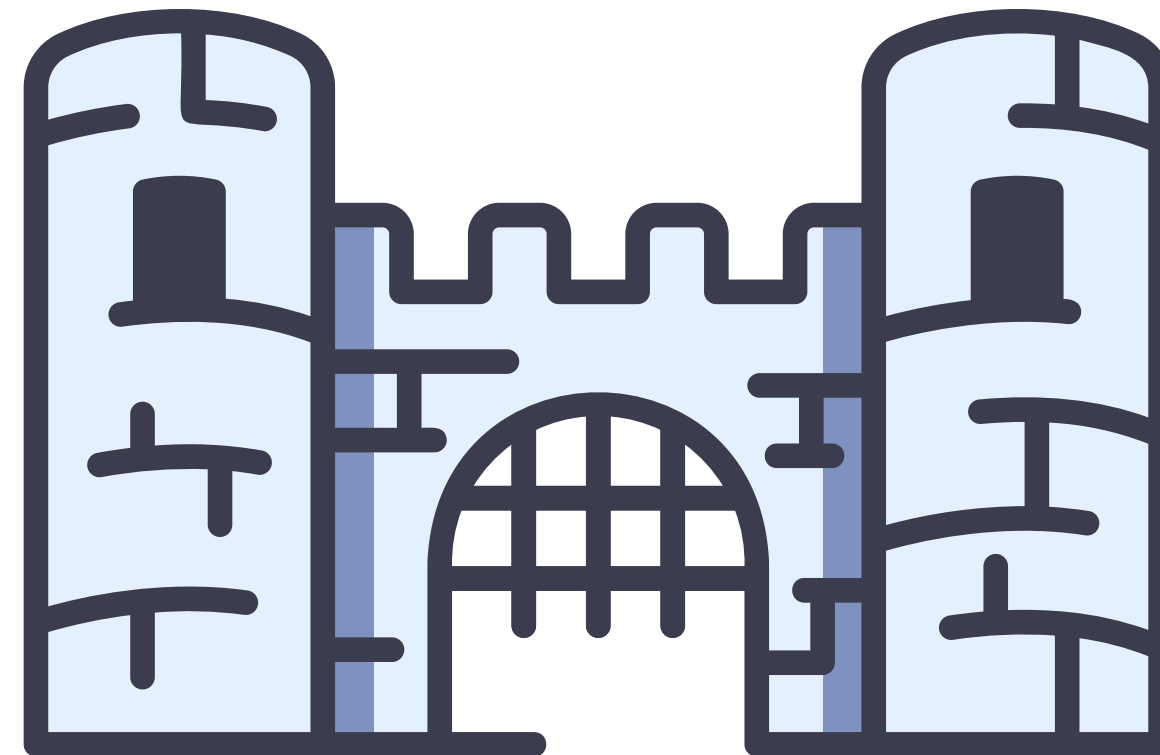


EJERCICIOS: ESTRUCTURAS CONDICIONALES



SISTEMA DE CONTROL DE ACCESO

- Un sistema de control de acceso debe permitir la entrada a un edificio solo a las personas autorizadas. El sistema debe solicitar al usuario su nombre y contraseña.
- Si el nombre y la contraseña coinciden con los de un usuario registrado, se le debe permitir la entrada. En caso contrario, se le debe mostrar un mensaje de acceso denegado.



EJERCICIOS: ESTRUCTURAS CONDICIONALES



CALCULADORA BÁSICA UTILIZANDO SWITCH

- Muestra al usuario las cuatro operaciones básicas (Suma, resta, multiplicación y división) y, permítele seleccionar una.
- Una vez seleccionada su operación, se le debe solicitar el ingreso de dos números y proceder a resolver la ecuación según corresponda.
- Muestra el resultado por pantalla.

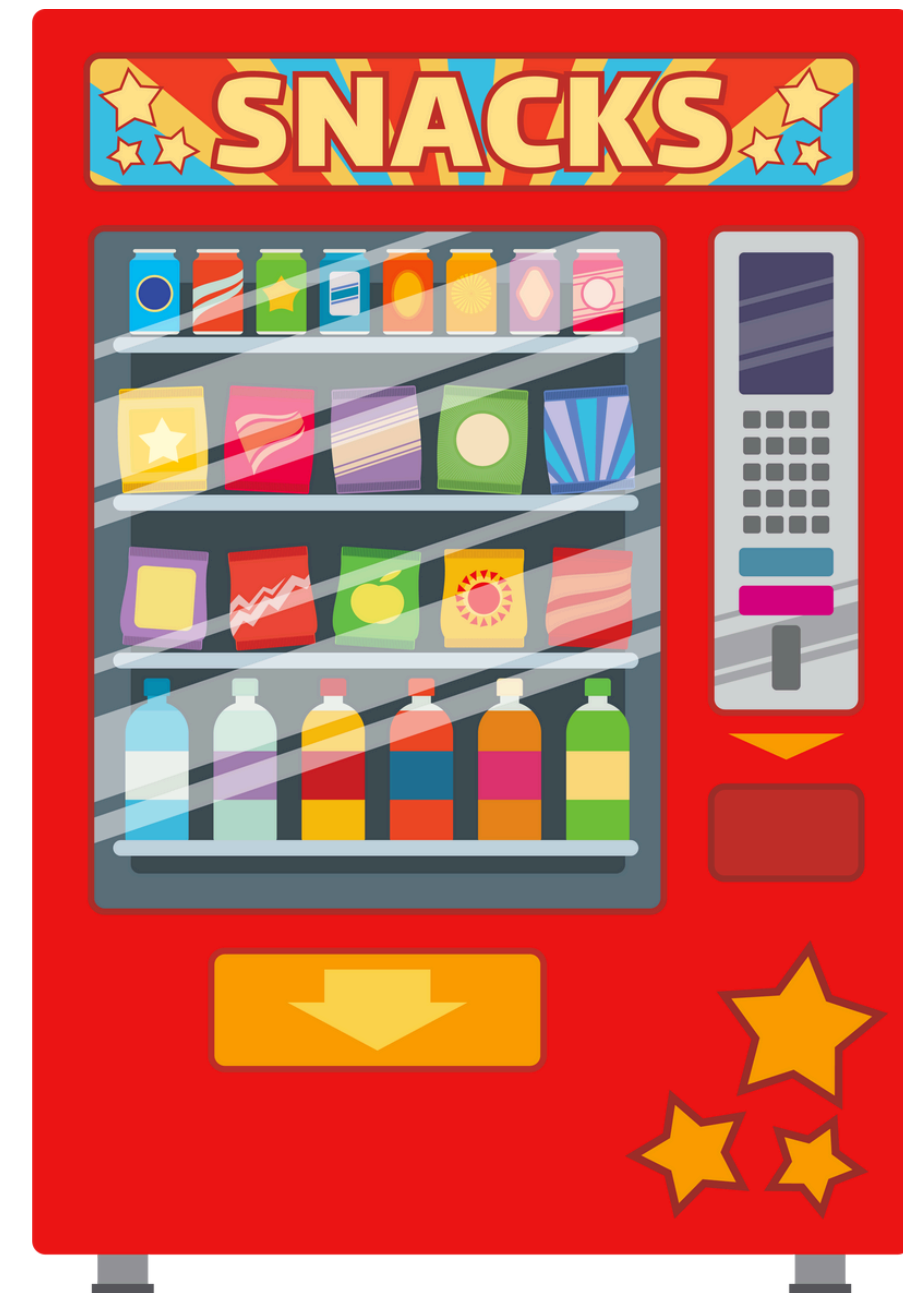


EJERCICIOS: ESTRUCTURAS CONDICIONALES



SIMULADOR DE MÁQUINA EXPENDEDORA

- El simulador debe permitir al usuario seleccionar un producto y pagar con su dinero.
- Se debe mostrar una lista de 5 productos con sus respectivos precios. Luego, debe permitir al usuario ingresar la cantidad de dinero que desea pagar y el producto que quiere adquirir.
- Si el dinero ingresado es suficiente para pagar el producto seleccionado, se debe mostrar un mensaje de compra exitosa y otro en dónde se especifique el vuelto de la compra (en caso de existir).
- De otro modo, se le debe mostrar un mensaje de que el saldo es insuficiente para adquirir el producto.





AWAKELAB
#programmingbootcamp

nodovirtual.awakelab.cl

 **jELON** futurejob ^{by}  **adalid** ^{Chile}