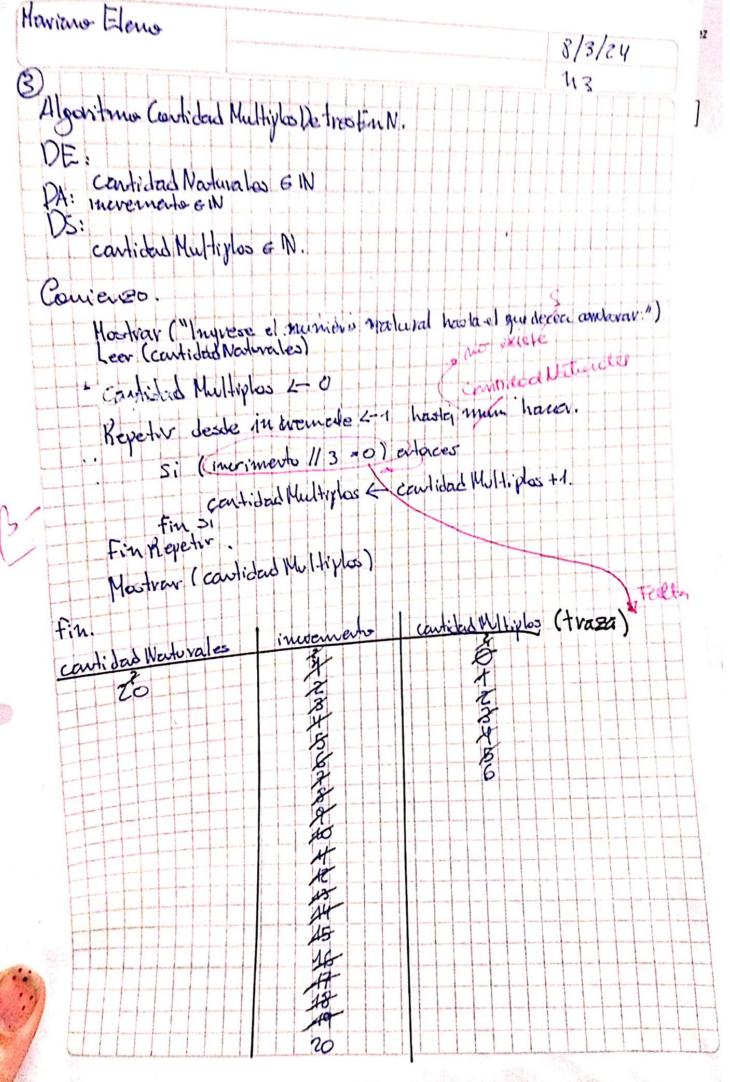


Repetir Leer (morto leposto) Hasta (monto lepsito 20) Saldo 4 saldo + mato Deposto. Mostvar (Acción exitora, su saldo actual es: Fin En Caso. Fm. 26) Se podria supregar una variable axiliar booleana misalizado de tabr que sirva como "ternimador" de un bucle Repetir hasta que contendra la logica de las tres gruines, este bucle rinalizma Cuando se relevinde la acción 3 que canbia el atado de la cadición lariable booliana a true marcando o cunylion de la cadición Es devi, se repite la logica del rajevo has la que la vaviable Va ejemplo: Algoritmo Cajerocan terrima DE: Saldo ER DE: Saldo DA: mortaligisito 6 moto Extracion62 punerskaion EIN erminado E Bodear. Hostrar (soldo) 2_ Pepaito Mostra (7- Extración Press til caso minero Addia sea 18 (mstague & .2a) 2 (monoge en ?a) incompradox verdade/o. hasta (ternizado - tordadevo)







Aprofodo

8(.oche)

Examen Práctico Tema 1: Nivelación Introducción a la Programación

Apellido y Nombre: ELCHO Maria no Fecha: 2/3/24 Cant. Hojas: 3

Hacer para cada ejercicio un ejemplo con números en el proceso, y luego el Algoritmo genérico.

Tranquilos y Éxitos!!! Arranquen por el que les resulte más fácil y si se traban sigan con otro

- 1) Realizar un algoritmo donde dada una cantidad de productos comprados (todos iguales) y el valor de cada uno, calcule el monto total de la Compra y lo devuelva con el descuento aplicado por pago contado. El descuento se calcula así: Si el monto está entre 45.000 y 60.000 el porcentaje de descuento es del 10%, para los mayores de 60.000 el 15%, y para el resto el 5%
 - 2) a) Realizar un algoritmo para simular el funcionamiento de un Cajero Automático de un Banco donde dado el saldo inicial de la cuenta bancaria, devuelva el saldo final. Mostrar en la pantalla las siguientes opciones y luego Leer la opción elegida.
 - 1: Extraer (Debe leer un importe y extraerlo del saldo)
 - 2: Depositar (Debe leer un importe y agregario al saldo)
 - b) Que agregaria o cambiaria sobre el mismo algoritmo para que se puedan repetir las operaciones hasta que la opción sea 3 que termine.
 - 3) Realizar un algoritmo que genere todos los números naturales hasta una cantidad dada (de entrada) y cuente cuantos de ellos son múltiplos de 3.

Ej: cantidad : 10

Genera los Numeros: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Multiplos3:3

Hacer una pequeña traza