

TITULO

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

Semana 02

**TIPOS DE MÉTODOS Y ÁMBITO DE LAS
VARIABLES**

EJERCICIO

1. Desarrollar una aplicación móvil que permita ingresar las dos notas de un alumno (de 0 a 20) y permita calcular el promedio de las notas. Mostrar el promedio de notas del alumno y un mensaje indicando si el alumno aprobó o no aprobó el curso.

EJERCICIO

2.- Desarrollar una aplicación móvil que permita calcular el sueldo neto de un vendedor. Dicho cálculo se realiza en base a un sueldo básico equivalente a S/.465.00 nuevos soles, más una comisión del 18.5% por el monto total de las ventas que el vendedor realizo. Mostrar la comisión y el sueldo neto del vendedor.



EJERCICIO

3.- Desarrollar una aplicación móvil que permita realizar el cálculo del pago mensual de un empleado de una empresa. Dicho cálculo se realiza de la siguiente manera: el sueldo básico se calcula en base al número total de horas trabajadas basadas en una tarifa horaria. Al sueldo básico se le aplica una bonificación del 35% obteniéndose el sueldo bruto. Al sueldo bruto se le aplica un descuento del 12% obteniéndose el sueldo neto. Mostrar el sueldo básico, el sueldo bruto y el sueldo neto de un trabajador.

EJERCICIO

4.- Desarrollar una aplicación móvil que permita ingresar una cantidad entera de dinero. Mostrar el número de billetes ó monedas de S/. 100, S/. 50, S/. 20, S/. 10, S/. 5, S/. 1, que existen en la cantidad de dinero ingresada.

Ejemplo :

Si el monto =523 debe mostrar:

Billetes 100 : 5

Billetes 20 : 1

Monedas 1 : 3

EJERCICIO

5.- Desarrollar una aplicación móvil que permita ingresar el sueldo de un obrero de la empresa “DL Business Solution S.A.”. Calcular su respectivo descuento del 14.75% por concepto de impuestos y el 3.12% por concepto de cafetería. Mostrar el total de descuentos y el sueldo a cobrar.



EJERCICIO

6.- Desarrollar una aplicación móvil que permita ingresar el sueldo de un obrero. Calcular el aumento de sueldo del obrero por concepto de escolaridad (17%). Mostrar el sueldo a cobrar.

EJERCICIO

7.- Desarrollar una aplicación móvil que permita calcular la nota final que ha obtenido un alumno en el Programación Orientada a Objetos, sabiendo que se elimina la menor nota y se duplica la mayor nota. Ingresar las notas n_1 , n_2 , n_3 y n_4 a través del teclado.



EJERCICIO

8.- Desarrollar una aplicación móvil que permita calcular la nota final que ha obtenido un alumno en el curso de laboratorio de Programación Avanzada. Utilizar la siguiente fórmula:

$$nf = (n1 + n2 + n3 + (n4 \times 2)) / 5.$$

Ingresar las notas n1, n2, n3 y n4.



EJERCICIO

9.- Desarrollar una aplicación móvil que permita ingresar 2 números a través del teclado. Calcular la suma, resta, multiplicación y división de dichos números. Mostrar el resultado de las operaciones.



EJERCICIO

10.- Desarrollar una aplicación móvil que permita leer un número y calcular el resto de dividir el número entre 3. Mostrar el resto de la división.

