

Fundamentos de Programación

Semana 05

1. En una autopista se multa a los conductores de vehículos que exceden el límite de velocidad permitido de acuerdo a la siguiente tabla.

Velocidad (km/h)	Multa
Hasta 70	Sin sanción
71 a 90	S/. 100
91 a 100	S/. 140
Más de 100	S/. 200

Dada la velocidad de un vehículo, diseñe un programa que determine cuanto de multa deberá pagar un conductor.

2. Diseñe un programa que lea un número entero del intervalo de 1 a 4, correspondiente al estado civil de una persona, y determine el nombre del estado civil. Considere: 1 para soltero, 2 para casado, 3 para viudo y 4 para divorciado.
3. Para ayudar a los alumnos en la evaluación del curso, el profesor ha prometido incrementar en dos puntos la nota del examen, si es que esta es no menor que 11. Diseñe un programa que determine la nota de un alumno. Considere que la nota máxima es 20.
4. Diseñe un programa que lea un número entero del intervalo 1 a 7, correspondiente a un día de la semana, y determine el nombre del día. Considere: 1 para lunes, 2 para martes, ..., 6 para sábado, 7 para domingo.
5. Una tienda vende tres tipos de productos cuyos códigos son 101, 102, 103 y 104 a los precios unitarios dados en la siguiente tabla:

Código	Precio unitario
101	S/. 17.5
102 - 104	S/. 25.0
103	S/. 15.5

Como oferta la tienda ofrece un porcentaje de descuento sobre el importe de la compra de acuerdo a la siguiente tabla:

Unidades adquiridas	Descuento
1 a 10	5.0%
11 a 20	7.5%
Más de 20	10.0%

Diseñe un programa que determine el importe de la compra, el importe del descuento y el importe a pagar por la compra de cierta cantidad de unidades de un mismo tipo de producto.