



ACTIVIDAD DE CONOCIMIENTO #1

- **Denominación del Programa de Formación:** Herramientas de programación.
- **Competencia:** ANÁLISIS DE LA ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS DEL SOFTWARE.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** Planear Actividades De Construcción Del Software De Acuerdo Con El Diseño Establecido.

Temática abordada: Conceptos de .net. y estructuras de control básicas C#. Aplicaciones de consola en lenguaje C#.

Nombres y apellidos de los miembros del grupo:

Nro. Ficha a la que pertenece:

1) En una fábrica de computadoras se planea ofrecer a los clientes un descuento que dependerá del número de computadoras que compre. Si las computadoras son menos de cinco se les dará un 10% de descuento sobre el total de la compra; si el número de computadoras es mayor o igual a cinco, pero menos de diez se le otorga un 20% de descuento; y si son 10 o más se les da un 40% de descuento. El precio de cada computadora es de \$11,000.

2) En una llantera se ha establecido una promoción de las llantas marca Ponchadas, dicha promoción consiste en lo siguiente: Si se compran menos de cinco llantas el precio es de \$300 cada una, de \$250 si se compran de 5 a 10 y de \$200 si se compran más de 10. Obtener la cantidad de dinero que una persona tiene que pagar por cada una de las llantas que compra y la que tiene que pagar por el total de la compra.

3) En un juego de preguntas a las que se responde Si o No gana quien responda correctamente las tres preguntas. Si se responde mal a cualquiera de ellas ya no se pregunta la siguiente y termina el juego. Las preguntas son: • ¿Colón descubrió América? • ¿La independencia de Colombia fue en el año 1800? • ¿Metallica es un grupo de rock americano?

4) Un proveedor de equipos de sonido ofrece un descuento del 10% sobre el precio sin IVA, de algún aparato si este cuesta \$200000 o más. Además, independientemente de esto, ofrece un 5% de descuento si la marca es NOSY. Determinar cuánto pagara, con IVA incluido, un cliente cualquiera por la compra de su aparato. IVA=19%.



5) Una frutería ofrece las manzanas con descuento según la siguiente tabla:

Numero de kilos comprados	% Descuento
0 – 2	0%
2.01 – 5	10%
5.01 – 10	15%
10.01 en adelante	20%

Determinar cuánto pagará una persona que compre manzanas es esa frutería.

6) Hacer un algoritmo que lea tres números diferentes y determine el número medio del conjunto de los tres números (el número medio es aquel número que no es ni mayor, ni menor).

7) Crear una cuenta de Github por equipo de trabajo y crear un proyecto que contenga un repositorio llamado actividad1 el cual deberá contener todos los ejercicios resueltos del taller. Deben estar comentados. Todos los miembros del grupo de trabajo deben estar asociados a ese repositorio y enviar invitación al instructor Jeffrey Bedoya cuenta github: JeffreyBP