

# Restaurante

En un restaurante, la clientela paga propinas de distintas formas:

- Los clientes comunes dejan el 10%
- Los clientes comedidos dejan el 20%, pero sólo si no supera su monto máximo (en ese caso, simplemente dejan el máximo)
- Los clientes amarretes no dejan nada

Se sabe además que todo cliente conoce su salario mensual.

**Se pide:**

1. Dado el valor de la cuenta, saber **cuánto pagará en total** el cliente.
2. ¡Nuevo requerimiento! Ahora hay clientes que dejan propina sólo en función de su salario: sin importar cuánto salió la comida, siempre dejan un 1% de lo que ganan por mes
3. El tiempo pasa, y nos empezamos a dar cuenta de que una persona no siempre da propinas de la misma manera. La solución debería permitir que en determinado momento una persona cambie su forma de dar propina.

# Barcos Piratas

Los barcos piratas reclutan tripulantes. Cada barco pirata tiene una misión que quiere cumplir, y por eso es útil saber qué parte de su tripulación le sirve para dicha misión. Un barco puede cambiar de misión en cualquier momento.

Existen tres tipos de misiones: búsquedas del tesoro, convertirse en leyenda y saqueos. Una misión, no importa de qué tipo, necesita de piratas intrépidos: ellos son los jóvenes (menos de 40 años) que además no temen morir.

Además, cada tipo de misión tiene sus particularidades:

- **Convertirse en Leyenda:** Para que un pirata sea útil en una misión de convertirse en leyenda debe tener al menos 10 ítems (cada pirata sabe lo que lleva).

- **Búsqueda del Tesoro:** Para esta clase de misiones sólo serán útiles como tripulantes aquellos piratas que tengan una brújula o una botella de grogXD entre sus ítems, y no tengan más de 50 años.

- **Saqueo:** Los saqueos tienen un objetivo o víctima, que puede ser un barco o una ciudad costera. Para estas misiones son útiles los piratas que cuenten con menos dinero que una cantidad de monedas determinada para cada misión de saqueo particular.

Se pide que resuelva qué piratas de un barco pueden formar parte de una misión.