

## Sueldo de Pepe

Implementar en WolloK los objetos necesarios para calcular el **sueldo** de pepe.

El sueldo de pepe se calcula así:  $\text{sueldo} = \text{neto} + \text{bono} \times \text{presentismo} + \text{bono} \times \text{resultados}$ .

El neto depende de la categoría, hay varias categorías. Por ejemplo, los gerentes que ganan \$10000 de neto, y cadetes que ganan \$15000, aunque puede haber más.

Hay tres posibilidades para el bono por resultados:

- 10% sobre el neto,
- \$800 fijos,
- o nada

Hay dos bonos por presentismo:

- en uno es \$1000 pesos si la persona a quien se aplica no faltó nunca, \$500 si faltó sólo un día, \$0 en cualquier otro caso.
  - En el otro siempre es \$0, independientemente de las faltas.
1. Hacer un test con pepe como cadete, faltó 3 días, tiene un bono resultado \$800, y tiene un bono presentismo por faltas.. Debería tener \$15800 de sueldo.
  2. Hacer un test con pepe como gerente, con un bono resultados de porcentaje, y con un bono de presentismo independiente de las faltas. El sueldo debe dar \$11000.
  3. Tests adicionales sugeridos:
    - pepe cadete con bono de resultados por porcentaje, con un bono por presentismo de faltas, nunca faltó. Debería tener \$17500 de sueldo.
    - pepe cadete con bono de resultados por porcentaje, con un bono por presentismo de faltas, faltó 1 día. Debería tener \$17000 de sueldo.

## Afecciones

De sara se conoce el peso 55kg, vitalidad 90 y temperatura 37. Y además se conoce las siguientes enfermedades que puede afectarla.

- **malaria**, al afectar a una persona aumenta en 3 unidades la temperatura.
- **varicela**, al afectar disminuye la vitalidad de la persona en 5 unidades y disminuye un 10% el peso de la persona.
- **gripe** disminuye la vitalidad de la persona en un 20%.

Por otra parte se conocen en el sistema las siguientes dosis, alimentos que también afectan.

- **paracetamol** si la fiebre es mayor a 37 produce una disminución hasta 37 grados, sino no hace nada
- **polen** produce un aumento de la vitalidad de la persona en un 10% de la cantidad de gramos.
- **nuez** aumenta la vitalidad de la persona en un 30%.

Crear en wollok los objetos y todo lo necesario para hacer lo siguiente:

- Hacer que **sara** sea afectada por la malaria.
- Hacer que **sara** sea afectada por la varicela.
- Hacer que **sara** sea afectada por una gripe.
- Pedir que **sara** ingiera una dosis de paracetamol.
- Pedir que **sara** ingiera 10 gramos de polen.
- Pedir que **sara** consuma una nuez.

# Pokemon

*Un ayudante de paradigmas se cansó de programar y va a dedicar su vida a entrenar pokemones. Aquí su afortunada experiencia.*

1) El entrenador Ash captura a los pokemones y, para ahorrar presupuesto, los guarda en una única pokebola. Los pokemones son entrenados de forma tal que aprenden a realizar ataques.

- **charizard** es un pokemon de fuego que sabe un sólo ataque, el lanzallamas, de potencia 5. Si llegara a aprender un nuevo ataque, se olvida del anterior.
- **pikachu** es un pokemon eléctrico que conoce muchos ataques, como por ejemplo "agilidad", "trueno" y "cola de hierro", cada uno con su respectiva potencia.
- **psyduck** es pokemon de agua y no tiene ataques, por lo que su potencia de ataque es nula.
- **blastoise** es también de agua y fue entrenado de forma tal que tiene un ataque principal llamado "hidrobomba" de potencia variable y uno de reserva llamado "rayo de hielo", con potencia 1. Al entrenarse, el ataque nuevo que aprende pasa a ser el principal y el que era principal pasa a ser de reserva. Nunca va a tener más de dos ataques.

2) Calcular las siguientes estadísticas

- El nivel de cada pokemon, que se calcula como la sumatoria de la potencia de sus ataques.
- El entrenador es groso si todos sus pokemons tienen un nivel mayor a 100.
- El pokemon preferido por el entrenador, que es aquel que tiene el ataque más potente.
- Todos los pokemones del entrenador que sean pulenta, es decir, que tienen más de dos ataques.