

RELACIÓN DE EJERCICIOS LA TAREA 3.2:

EJERCICIOS RESUMEN DE SELECCIÓN:

1. “PRECIO FINAL DE ENTRADA DE CINE”

Haz un programa que calcule el precio final de una entrada de cine, teniendo en cuenta los siguientes puntos:

Inicialmente, se le pregunta al cliente la edad que tiene y el día de la semana que desea ir al cine.

- Si el cliente está jubilado (tiene una edad igual o superior a 65 años), el precio de la entrada será de 3 euros.
- Si el cliente es general (su edad es igual o superior a 18 años y menor de 65 años), el precio de la entrada será de 5 euros.
- Si el cliente es menor de edad (tiene menos de 18 años) el precio de la entrada será de 4 euros.
- Si la edad introducida es menor o igual que cero, avisa con un mensaje de error que la edad introducida no puede ser negativa y asigna un precio de la entrada de 5 euros.

Ten también en cuenta, que si el día de la semana elegido es el martes (días del espectador), el precio de la entrada tendrá un descuento de un euro sobre el precio anteriormente calculado.

Finalmente, pregunta al cliente si dispone un código promocional:

- si su respuesta es “si”, **pide que el código promocional.** Si el código insertado es “**ALCINE10**” realiza un descuento del 10% sobre el precio calculado anteriormente, es decir, el precio de la entrada descontado el día del espectador (si procede).
- Si su respuesta es “no” **no obtendrá descuento por código promocional.**

Muestra por pantalla los siguientes datos:

- ✓ **Precio de la entrada según la edad**
 - ✓ **Descuento por día del espectador**
 - ✓ **Descuento por cupón promocional**
 - ✓ **Precio final de la entrada aplicados los descuentos.**
-

RELACIÓN DE EJERCICIOS LA TAREA 3.2:

2. “CALCULAR ESTADÍSTICAS DEL VIAJE AL MUSEO”

Un grupo de alumnos desea hacer un viaje al museo del Prado. Para ello, se contrata un autobús que tiene fijado un precio, independiente del número de alumnos que vayan (por ejemplo, 350 euros.). Pide el precio del alquiler del autobús.

Por otro lado, pide también por teclado el número de alumnos que van al viaje y el precio de la entrada que debe pagar cada alumno. (por ejemplo, 60 alumnos y el precio de la entrada 10 euros).

Muestra por pantalla la siguiente información: (redondea los resultados a dos decimales)

TOTAL RECAUDADO POR LAS ENTRADAS:
BENEFICIO O PERDIDAS DEL VIAJE:

- En el ejemplo, cómo van 60 alumnos y la entrada vale 10 euros, el total recaudado por las entradas será 600 euros.
- En el ejemplo el beneficio será 250 euros (se recaudó 600 euros y se gastó en el alquiler del autobús 350 euros).

3. “JUEGO ACERTAR O ACERCARSE MÁS AL NUMERO SECRETO”:

El objetivo del juego consiste en acertar o acercarse lo más posible y sin pasarse, a un número secreto que desconocen los dos jugadores. Por ejemplo, para las pruebas puedes darle el valor 10 al número secreto.

- **Pide por teclado la jugada del jugador1 y del jugador2.** Por ejemplo, imagina que el jugador1 eligió el número 7 y el jugador2 el número 8.
- **Muestra el ganador del juego.**
 - ✓ Si los dos jugadores se pasan no hay ganador.
 - ✓ Si los dos jugadores eligen el mismo número quedan empate (si no se pasaron)
 - ✓ Si la distancia al número secreto del jugador2 es menor que la del jugador1 gana el jugador2. En el ejemplo, ganaría el jugador2 pues la distancia al número secreto es 2 mientras que la distancia al número secreto del jugador1 es 3.

Si la distancia al número secreto del jugador1 es menor que la del jugador2 gana el jugador1