

PAY1121	PROGRAMACIÓN DE ALGORITMOS	PROFESOR:
---------	----------------------------	-----------

NOMBRE		SECCIÓN	
RUT		FECHA	

PUNTAJES Y NOTA / ESCALA DE EXIGENCIA (60%)			
100%	NOTA: 7.0	PUNTAJE OBTENIDO	
60%	NOTA: 4.0	NOTA	

INSTRUCCIONES GENERALES:

El desarrollo de la evaluación es individual y PRESENCIAL.

La nota 4,0 se obtiene logrando un 60% del puntaje total.

Esta es una evaluación que corresponde a una prueba de ejecución práctica y tiene un 30% de ponderación sobre la nota final de la asignatura.

La evaluación consiste en:

- Desarrollo de una aplicación en Python y en entorno de desarrollo vs Code
- Uso de funciones de entrada y salida
- Uso de variables
- Uso de estructuras condicionales
- Uso de estructuras de repetición
- Excepciones

Cuando termine el encargo, comprima la carpeta donde ha dejado los trabajos de la prueba y siga las instrucciones del docente.

DEBE UTILIZAR LAS INSTRUCCIONES Y CONVENCIONES VISTAS EN CLASES.
Usar lenguaje de programación PYTHON e IDE VSCODE

**LOS TRABAJOS ENTREGADOS Y CONSIDERADOS PLAGIOS TENDRÁN
UNA EVALUACIÓN DE 1.0.**

**No usar códigos generados por IA u otra herramienta que entregue una
solución al presente trabajo.**

ENUNCIADO

Una cadena de heladerías “Fan’s Levi Live”, necesita agilizar la venta de sus productos como también conocer el comportamiento de compras que tienen sus clientes en las diferentes sucursales del país. Por lo que necesitan registrar que helados son los que más demandan sus clientes al terminar el día.

La muestra, considerará los siguientes productos:

Medicamento	Precio
Cestrellan	\$500
Champs	\$4.000
Meganium	\$2.500
Donkie	\$2.000

Requerimientos solicitados por el cliente son los siguientes:

1. La aplicación debe mostrar un menú que permita seleccionar el producto a vender y su visualización debe tener la siguiente forma:

```
Heladeria Fan's Levi Live:
1)Cestrellan
2)Champs
3)Meganium
4)Donkie
5)Salir
Seleccione opción:
```

La venta se genera al momento que seleccionar uno de los productos para posteriormente preguntar por la cantidad a vender.

2. Una vez seleccionado el producto, aplicar un descuento si el cliente es menor de edad o adulto mayor. El descuento es del 10% del precio del producto.
3. Al terminar la venta mostrar la “boleta” por pantalla, la que mostrará el producto vendido, la cantidad, el total a pagar (con o sin el descuento aplicado).
4. La aplicación debe tener contadores y acumuladores que permitan almacenar las unidades vendidas de cada producto y el total de lo recaudado (pagos de todas las ventas) que se han realizado hasta el cierre de caja (opción salir).

5. La cantidad de productos y el total de ventas se obtienen al ingresar la opción Salir:

```
Heladeria Fan's Levi Live:  
Reporte de productos vendidos  
Cestrellan    : 5  
Champs        : 7  
Meganium      : 1  
Donkie        : 15  
Total ventas  : $50000
```

6. La aplicación se debe cerrar solo cuando el usuario presione la opción Salir.
7. Verificar que la selección del usuario coincida con las opciones presentadas en el menú.
En caso de una opción incorrecta, notificar al usuario con un mensaje que indique el error correspondiente.
8. Implementar instrucciones que prevengan el cierre repentino de la aplicación debido a excepciones o errores durante la ejecución del programa.