

TP1 objetos: Sueldo de Pepe

Implementar en el ObjectBrowser 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 \$1000 de neto, y cadetes que ganan \$1500, aunque puede haber más.

Hay dos bonos por presentismo:

- en uno es \$100 pesos si la persona a quien se aplica no faltó nunca, \$50 si faltó un día, \$0 en cualquier otro caso;
- En el otro siempre es \$0, independientemente de las faltas.

Hay tres posibilidades para el bono por resultados:

- 10% sobre el neto,
- \$80 fijos,
- o nada

Jugar cambiándole a pepe la categoría, la cantidad de días que falta y sus bonos por presentismo y por resultados; y preguntarle en cada caso su sueldo.

Nota: acá aparecen un montón de objetos, piensen bien a qué objeto le piden cada cosa que hay que saber para poder llegar al sueldo de pepe.