1. Un teatro de cine requiere una solución para la reserva de boletería, los datos que se deben tener en cuenta son: nombres y apellidos, dirección de domicilio, teléfono, número documento de identidad, edad y el dinero que tiene disponible para ver la película, así mismo la película que desea ver (Rambo, Depredador, El cazador de brujas, La red), si es Rambo el costo de la boleta es de $5.000, Depredador $7.000, El cazador de brujas $9.000 y La red $12.000; para el ingreso a las películas rambo y depredador la edad mínima es de 14 años, para El cazador de brujas 18 años y para la red mayor de 20 años. Debe imprimir toda la información ingresada por el cliente, si el cliente ingreso una cantidad mayor al costo de la película debe mostrar cuanto le queda de cambio y cuál fue el valor que ingresó.

2. Realice un programa que pida 4 números; el programa debe imprimir por pantalla:

a. La suma, resta, multiplicación y división de los 4 números.

b. Cuál es el mayor y el menor de los 4 números.

c. De cada número si es par o impar.

d. De cada número si es entero o decimal.

e. Del segundo número la tabla de multiplicar.

3. Fábricas “El cometa” produce artículos con claves (1, 2, 3, 4, 5 y 6). Se requiere un algoritmo para calcular los precios de venta, para esto hay que considerar lo siguiente:

• Costo de producción = materia prima + mano de obra + gastos de fabricación.

• Precio de venta = costo de producción + 45 % de costo de producción.

• El costo de la mano de obra se obtiene de la siguiente forma: para los productos con clave 3 o 4 se carga 75% del costo de la materia prima; para los que tienen clave 1 y 5 se carga 80%, y para los que tienen clave 2 o 6 se carga 85%.

• Para calcular el gasto de fabricación se considera que, si el artículo que se va a producir tiene claves 2 o 5, este gasto representa 30 % sobre el costo de la materia prima; si las claves son 3 o 6, representa 35 %; si las claves son 1 o 4, representa 28 %. La materia prima tiene el mismo costo para cualquier clave.