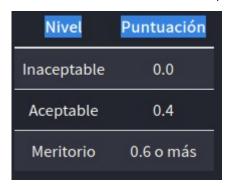


INSTITUTO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA PARA LA INFORMÁTICA

Practica		ESPECIALIDAD: ANÁLISIS DE SISTEMA MENCIÓN: Desarrollo Web SEMESTRE: Cuarto
código SI416	ASIGNATURA: Programación 3 (Python)	

1. En una determinada empresa, sus empleados son evaluados al final de cada año. Los puntos que pueden obtener en la evaluación comienzan en 0.0 y pueden ir aumentando, traduciéndose en mejores beneficios. Los puntos que pueden conseguir los empleados pueden ser 0.0, 0.4, 0.6 o más, pero no valores intermedios entre las cifras mencionadas. A continuación se muestra una tabla con los niveles correspondientes a cada puntuación. La cantidad de dinero conseguida en cada nivel es de 2.400€ multiplicada por la puntuación del nivel.



Escribir un programa que lea la puntuación del usuario e indique su nivel de rendimiento, así como la cantidad de dinero que recibirá el usuario.

- 2. Escribir un programa para una empresa que tiene salas de juegos para todas las edades y quiere calcular de forma automática el precio que debe cobrar a sus clientes por entrar. El programa debe preguntar al usuario la edad del cliente y mostrar el precio de la entrada. Si el cliente es menor de 4 años puede entrar gratis, si tiene entre 4 y 18 años debe pagar 5€ y si es mayor de 18 años, 10€.
- 3. Un empleado recibe una bonificación basada en su rendimiento. La bonificación se calcula de la siguiente manera:
 - · Si el desempeño es excelente (mayor o igual al 90% de su objetivo), recibe una bonificación del 20% de su salario base.
 - Si el desempeño es bueno (entre el 70% y el 89% de su objetivo), recibe una bonificación del 10% de su salario base.
 - · Si el desempeño es promedio (entre el 50% y el 69% de su objetivo), recibe una bonificación del 5% de su salario base.
 - · Si el desempeño es menor al 50% de su objetivo, no recibe bonificación.

- Escribe un programa en Python que reciba el salario base del empleado y el porcentaje de desempeño, y devuelva la bonificación correspondiente.
- 4. Una tienda ofrece descuentos basados en el monto total de la compra. Las reglas para aplicar descuentos son las siguientes:
 - Si el monto total es mayor o igual a 1000 unidades monetarias, se aplica un descuento del 15%.
 - Si el monto total está entre 500 y 999 unidades monetarias (inclusive), se aplica un descuento del 10%.
 - Si el monto total está entre 200 y 499 unidades monetarias (inclusive), se aplica un descuento del 5%.
 - Si el monto total es menor a 200 unidades monetarias, no se aplica descuento.

Escribe un programa que reciba el monto total de la compra y devuelva el monto del descuento aplicado.