

## INSTITUTO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA PARA LA INFORMÁTICA

<b>Practica</b>		ESPECIALIDAD: <b>ANÁLISIS DE SISTEMA</b> MENCIÓN: <b>Desarrollo Web</b> SEMESTRE: <b>Cuarto</b>
CÓDIGO <b>SI416</b>	ASIGNATURA: <b>Programación 3 (Python)</b>	

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.

Nivel	Puntuación
Inaceptable	0.0
Aceptable	0.4
Meritorio	0.6 o más

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.