

# Actividades prácticas N2

1. Desarrollar una función que reciba tres números positivos y devuelva el mayor de los tres, sólo si éste es único (mayor estricto). En caso de no existir el mayor estricto devolver - No utilizar operadores lógicos (and, or, not). Desarrollar también un programa para ingresar los tres valores, invocar a la función y mostrar el máximo hallado, o un mensaje informativo si éste no existe.
2. Desarrollar una función que reciba tres números enteros positivos y verifique si corresponden a una fecha válida (día, mes, año). Devolver True o False según la fecha sea correcta o no. Realizar también un programa para verificar el comportamiento de la función.
3. Un comercio de electrodomésticos necesita para su línea de cajas un programa que le indique al cajero el cambio que debe entregarle al cliente. Para eso se ingresan dos números enteros, correspondientes al total de la compra y al dinero recibido. Informar cuántos billetes de cada denominación deben ser entregados al cliente como vuelto, de tal forma que se minimice la cantidad de billetes. Considerar que existen billetes de \$500, \$100, \$50, \$20, \$10, \$5 y \$1. Emitir un mensaje de error si el dinero recibido fuera insuficiente. Ejemplo: si la compra es de \$317 y se abona con \$500, el vuelto debe contener 1 billete de \$100, 1 billete de \$50, 1 billete de \$20, 1 billete de \$10 y 3 billetes de \$1.
4. Crear un programa que a venda zapallos con un costo de 1000 pesos cada uno,
  - Depende el tipo de divisa que se paga tiene distintos descuentos:
  - Si se paga con dolares tenga un 5% de desc, con yenes 15%, con guaraníes 20%, pesos 10%.
  - Debe mostrar los descuento que tiene según el tipo de moneda
  - Si desea pagar con otro tipo de moneda puede realizarlo pero tiene un AUMENTO del 10%
  - Al final debe emitir un recibo con nombre del comprador, nombre de la empresa, tipo de moneda, desc o incremento según la moneda cantidad, producto y precio total en pesos según la moneda elegida