

- 4.- Al pedir la edad de una persona que imprima "es una persona madura", si es de 30 años o más, de lo contrario que imprima "es una persona joven".

- 5.- En un grupo hay 30 alumnos. Encontrar el promedio general del grupo en una materia determinada a partir de las evaluaciones de cada uno de ellos.

6.- Desarrollar la tabla de multiplicar del número cinco.

7.- Convertir un número de pulgadas en centímetros.

$$1 \text{ pulgada} = 2.54 \text{ cm.}$$

8.- En una tienda, los vendedores trabajan por sueldo base más una comisión. El sueldo base es de \$ 250.00 por semana, más el 3% de comisión sobre la venta si ésta es más de \$5,000.00 . Determina el salario del empleado en base a la venta realizada por semana.

9.- Desarrollar una tabla de conversiones de pesos a dólares, a partir de \$1.00 hasta \$100.00

PROGRAMACIÓN BASIC

8.- En una tienda, los vendedores trabajan por sueldo base más una comisión.
 10.- Dados dos números, si ambos son mayores que 10, que imprima la suma de ellos; si uno de ellos no es mayor que 10 que imprima el producto.
 base a la venta realizada por semana.

UNIDAD IV

PROGRAMACIÓN BASIC

1.- INTRODUCCIÓN

A.- CONCEPTOS DE BASIC



En este capítulo de nuestro texto, emplearemos exclusivamente el lenguaje BASIC. Este lenguaje es fundamental por la que decidimos utilizarlo como lenguaje de programación en esta máquina debido a su sencillez en su manejo, ya que las instrucciones se escriben en palabras técnicas del Inglés, que permite al alumno un aprendizaje inmediato.



BASIC fue desarrollado en 1963 por John Kemeny y Thomas Kurtz en Estados Unidos, su característica principal es la facilidad que ofrece al programador.

Las siglas de BASIC significan:

- Beginner's (de principiantes)
- All-purpose (todo propósito)
- Symbolic (simbólico)
- Instruction (instrucción)
- Code (código)



PROGRAMACIÓN BASIC