

## Práctica 3:

Estructuras de decisión simple,  
dobles y múltiples  
Control de Pantalla

# Estructuras de Decisión

- Codificación en TP de la estructura de decisión simple:

**IF (condición lógica) THEN**

**BEGIN**

**Conjunto de instrucciones**

**END;**

- Codificación en TP de la estructura de decisión doble:

**IF (condición lógica) THEN**

**BEGIN**

**Conjunto de instrucciones**

**END**

Observe que antes del ELSE no se usa el ;

**ELSE**

**BEGIN**

**Conjunto de instrucciones**

**END;**

# Estructura CASE

**CASE VARIABLE OF**

**opción 1:BEGIN**

**Instrucciones**

**END;**

**opción 2: instrucción**

**.**

**.**

**opción n: instrucción**

**ELSE**

**instrucción**

**END;**

**VARIABLE debe ser de tipo entero o carácter**

Estructuras de decisión anidadas:

**IF (condición lógica) THEN**

**BEGIN**

**IF (condición lógica) THEN**

**BEGIN**

**Conjunto de instrucciones**

**END;**

**END**

**ELSE**

**BEGIN**

**Conjunto de instrucciones**

**END;**

# Control de la Pantalla

Uso de la instrucción para el control de la pantalla:

GOTOXY: mueve el curso a la posición x (columna), y (fila) de la pantalla.

TEXTCOLOR: Cambia el color al texto.

TEXTBACKGROUND: Cambia el color del fondo del texto.



Tabla de Colores:

<i>Constante</i>	<i>Valor</i>	<i>Color</i>
<i>Black</i>	<i>0</i>	<i>Negro</i>
<i>Blue</i>	<i>1</i>	<i>Azul</i>
<i>Green</i>	<i>2</i>	<i>Verde</i>
<i>Cyan</i>	<i>3</i>	<i>Cyan</i>
<i>Red</i>	<i>4</i>	<i>Rojo</i>
<i>Magenta</i>	<i>5</i>	<i>Magenta</i>
<i>Brown</i>	<i>6</i>	<i>Marrón</i>
<i>Light Gray</i>	<i>7</i>	<i>Gris claro</i>
<i>Dark Gray</i>	<i>8</i>	<i>Gris oscuro</i>
<i>Light Blue</i>	<i>9</i>	<i>Azul claro</i>
<i>Light Green</i>	<i>10</i>	<i>Verde claro</i>
<i>Light Cyan</i>	<i>11</i>	<i>Cyan claro</i>
<i>Light Red</i>	<i>12</i>	<i>Rojo claro</i>
<i>Light Magenta</i>	<i>13</i>	<i>Magenta claro</i>
<i>Yellow</i>	<i>14</i>	<i>Amarillo</i>
<i>White</i>	<i>15</i>	<i>Blanco</i>
<i>Blink</i>	<i>128</i>	<i>Parpadeo</i>

```
program pantalla;  
uses  
  crt;  
var  
  edad:integer;  
begin  
  clrscr;  
  gotoxy(21,2);  
  writeln('Título de la Pantalla');  
  gotoxy(5,4);  
  writeln('Introduzca su edad: ');  
  gotoxy(25,4);  
  readln(edad);  
  gotoxy(5,6);  
  textcolor(10);  
  writeln('Su edad es: ',edad);  
  if (edad>60) then  
    begin  
      gotoxy(21,21);  
      textcolor(3);  
      writeln('Ya está llegando a la tercera edad!!!')  
    end;  
  readln;  
end.
```

**Ejercicio 1:** Escriba un programa en Turbo Pascal que le permita emitir una factura correspondiente a la compra de un artículo del que se adquieren una o varias unidades. El IVA a aplicar es del 12% y si el precio monto de la factura es mayor de Bs. 500, se aplicará un descuento del 5%.

Debe mostrar por pantalla los datos del cliente que exige el SENIAT (Nombre, CI y dirección).

## Ejercicio 2:

Escriba un programa en TP que determine el precio del pasaje de ida y vuelta en tren, el cual depende de la distancia a recorrer y de la cantidad de días que dure el viaje. Si esta cantidad de días es superior a 7 y la distancia a recorrer superior a 800 km, el pasaje tiene un descuento del 30%. La tarifa por kilómetro recorrido es de Bs. 50.

Además, a las personas de la tercera edad (65 o más años), se les hará un descuento del 8%.