



**CI2691: Laboratorio de Algoritmos y Estructuras I**

*QUIZ 04 (5%): Al realizar una compra en efectivo, es necesario dar el vuelto al comprador. Para dar el vuelto se dispone de billetes de 10, 5 y 2, así como monedas de 1. Dado el monto de una compra y del pago, se debe calcular el vuelto y entregarlo con el número mínimo posible de billetes y monedas. Los montos de compra y de pago son redondos (sin céntimos).*

*Se desea hacer un programa en PASCAL que solicite al usuario los montos de una compra y del pago, y que calcule el vuelto, su desglose óptimo.*

*Se requiere hacer el programa con la declaraciones necesarias, la entrada y salida de datos, los cálculos, las especificaciones de las precondiciones y postcondiciones, y los comentarios pertinentes. Debe hacerse una programación robusta y garantizar que el resultado calculado cumpla con las especificaciones.*

*Guarde su programa con el nombre "quiz04.pas" y súbalo a su espacio en el aula virtual.*

CALCULO DEL VUELTO

Introduzca el monto de la compra: 0

El monto de la compra debe ser positivo.

Introduzca de nuevo el monto de la compra: 15

Introduzca el monto del pago: 10

El monto del pago debe ser mayor o igual al de la compra.

Introduzca de nuevo el monto del pago: 33

El vuelto es: 18

Se debe dar:

1 billetes de 10

1 billetes de 5

1 billetes de 2

1 monedas de 1

*fig 1. Pantalla de entrada y salida de datos*