

### Παράρτημα, Άσκηση 9, Σελ. 36

Ένα μαγαζί με ηλεκτρονικά παιχνίδια χρεώνει τους πελάτες του κλιμακωτά, ανάλογα με το πόση ώρα χρησιμοποιούν τα παιχνίδια, σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

| Χρόνος σε λεπτά | Χρέωση ανά λεπτό |
|-----------------|------------------|
| 1-60            | 0,15€            |
| 61-90           | 0,22€            |
| 91-120          | 0,37€            |
| 121-180         | 0,42€            |
| >180            | 0,55€            |

Να γραφεί πρόγραμμα σε «ΓΛΩΣΣΑ», το οποίο να διαβάζει τον χρόνο χρήσης του ηλεκτρονικού παιχνιδιού και στη συνέχεια να υπολογίζει και να εμφανίζει το ποσό χρέωσης, σύμφωνα με τον παραπάνω πίνακα.

#### Ενδεικτική Λύση (Με AN)

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡ_ΑΣΚ_2_9β
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ: ΧρόνοςΧρήσης
    ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ: Χρέωση
ΑΡΧΗ
    ΓΡΑΨΕ 'Δώσε το χρόνο που χρησιμοποιήθηκε το παιχνίδι: '
    ΔΙΑΒΑΣΕ ΧρόνοςΧρήσης
    ΑΝ (ΧρόνοςΧρήσης>=1 ΚΑΙ ΧρόνοςΧρήσης<=60) ΤΟΤΕ
        Χρέωση <-- ΧρόνοςΧρήσης * 0.15
    ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ (ΧρόνοςΧρήσης>=61 ΚΑΙ ΧρόνοςΧρήσης<=90) ΤΟΤΕ
        Χρέωση <-- 60*0.15 + (ΧρόνοςΧρήσης-60) * 0.22
    ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ (ΧρόνοςΧρήσης>=91 ΚΑΙ ΧρόνοςΧρήσης<=120) ΤΟΤΕ
        Χρέωση <-- 60*0.15 + 30*0.22 + (ΧρόνοςΧρήσης-90) * 0.37
    ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ (ΧρόνοςΧρήσης>=121 ΚΑΙ ΧρόνοςΧρήσης<=180) ΤΟΤΕ
        Χρέωση <-- 60*0.15 + 30*0.22 + 30*0.37 + (ΧρόνοςΧρήσης-120) * 0.42
    ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ (ΧρόνοςΧρήσης>=180) ΤΟΤΕ
        Χρέωση <-- 60*0.15 + 30*0.22 + 30*0.37 + 60*0.42 + (ΧρόνοςΧρήσης - 180)
            *0.55
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΓΡΑΨΕ 'Η χρέωση είναι: ', Χρέωση
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```

#### Έξοδος

```
Δώσε το χρόνο που χρησιμοποιήθηκε το παιχνίδι:
200
Η χρέωση είναι: 62.90
```