# Laboratorios de computación salas A y B

Profesor:	Alejandro Esteban Pimentel Alarcon
Asignatura:	Fundamentos de programación
Grupo:	3
No de Práctica(s):	5
Integrante(s):	Valencia Moya José Alejandro
No. de Equipo de cómputo empleado:	52
No. de Lista o Brigada:	51
	Primero 2019-2020
Semestre:	
Fecha de entrega:	17de Septiembre del 2019
Observaciones:	
Observaciones.	

CALIFICACION:	
$(\Delta \cup \cup$	

### Introducción

Después de saber utilizar los diagramas de flujo correctamente es importante conocer y utilizar de buena forma los pseudocodigos.

## **Objetivo**

Elaborar pseudocódigos que representen soluciones algorítmicas empleando la sintaxis y semántica adecuadas.

### **Actividad 1**

Desarrollar pseudocódigo que reciba un número obtenga su factorial

```
Began
X > 0
Print= "Escribe un numero"
Read= X
IF X=1:
    n! =1
n! = n* (n-1) * (n -2) ... 2 * 1
Print= n!
End
```

Verificar el algoritmo con los valores: 0, 2, -4, 5

```
0 = No hay resultado

2 = 2

-4= No hay resultado

5 = 120
```

### **Actividad 2**

Desarrollar un pseudocódigo que lea 2 datos, nivel e ingreso. El programa debe:

- Verificar que no se tiene un nivel mayor al ingreso (el ingreso debe ser mayor que la base)
- Mostrar el impuesto a pagar

### Began

Nivel= Contador

```
Ingreso= Real
Base= Real
Cuota fija= Real
Impuesto= Real
Print= "Escribe el ingreso"
Switch
 Case 1
  IF Ingreso > 0 AND > 6,942.21
  Diferecnia=Ingreso-0
  Print="Impuesto"
 Else
  Print= "Nivel e ingreso no valido"
 Break
 Case 2
   IF Ingreso > 6,942.21 AND > 58,922.16
   Diferencia=Ingreso-6,942.21
   Print= "Impuesto"
 Else
    Print= "Nivel e igreso no valido"
  Break
  Default
     Print= "No correspoden los datos"
   Break
   END
Verificar el algoritmo con los pares:
(1,5000) = 0
(7,8000) = nivel e ingreso no valido
(12,5000000) = nivel e ingreso no valido
```

# Conclusión

Estos codigos tienen un nivel mas alto de dificultad pero es importante conocer los pseudocodigos ya que es el siguiente paso después de los diagramas para empezar con el trabajo de la programación.