

Introducción a C# .NET

Módulo 2 - Laboratorio adicional

Para poder realizar este laboratorio, se recomienda...

- Repasar los contenidos previos.
- Descargar los elementos necesarios.

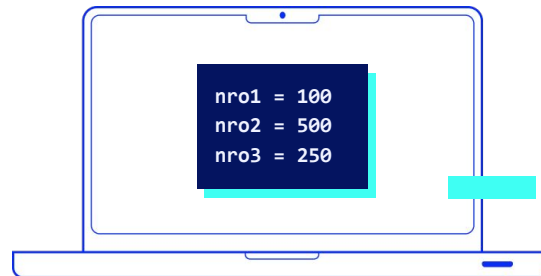


Ejercicio 1

Dado el siguiente código:

```
int nro1 = 100, nro2 = 500, nro3 = 250;
```

Informar cuál de los tres números es mayor.



Pseudocódigo

```
PROGRAMA 1

LEER n1,n2,n3

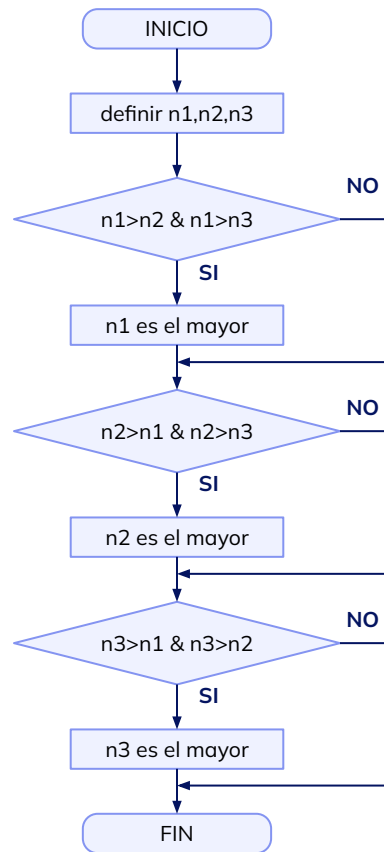
SI n1>n2 y n1>n3
ENTONCES
    INFORMAR "n1 es el mayor"
FIN SI

SI n2>n1 y n2>n3
ENTONCES
    INFORMAR "n2 es el mayor"
FIN SI

SI n3>n2 y n3>n1
ENTONCES
    "n3 es el mayor"
FIN SI

FIN PROGRAMA
```

Diagramación

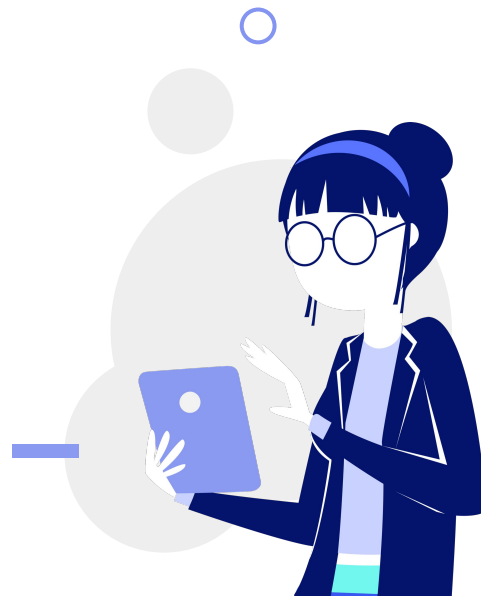


Ejercicio 2

Dado el siguiente código:

```
int a = 10, b=-2, c=5; // hay 2 números  
positivos y 1 negativo.
```

Informar la multiplicación de los dos números positivos.



Pseudocódigo

```
PROGRAMA 2

LEER a,b,c

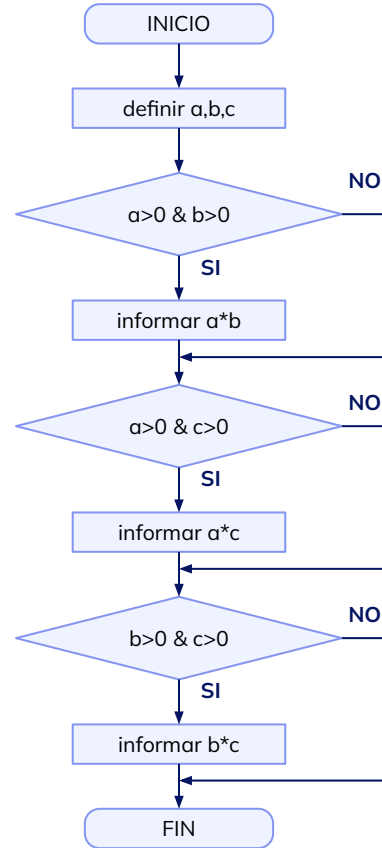
SI a>0 y b>0
ENTONCES
    INFORMAR a*b
FIN SI

SI a>0 y c>0
ENTONCES
    INFORMAR a*c
FIN SI

SI b>0 y c>0
ENTONCES
    INFORMAR a*b
FIN SI

FIN PROGRAMA
```

Diagramación



Ejercicio 3

Dado el siguiente código:

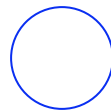
```
String usuario = "Pepito", clave= "1234";
```

Informar los siguientes casos:

Si **usuario = "Pepito"** y **clave= "1234"**
informar "Bienvenido pepito!".

Si **usuario = "Pepito"** y clave no es **"1234"**
informar "Usuario incorrecto".

Si usuario no es **"Pepito"** y **clave= "1234"**
informar "Contraseña incorrecta".



Pseudocódigo

```
PROGRAMA 2

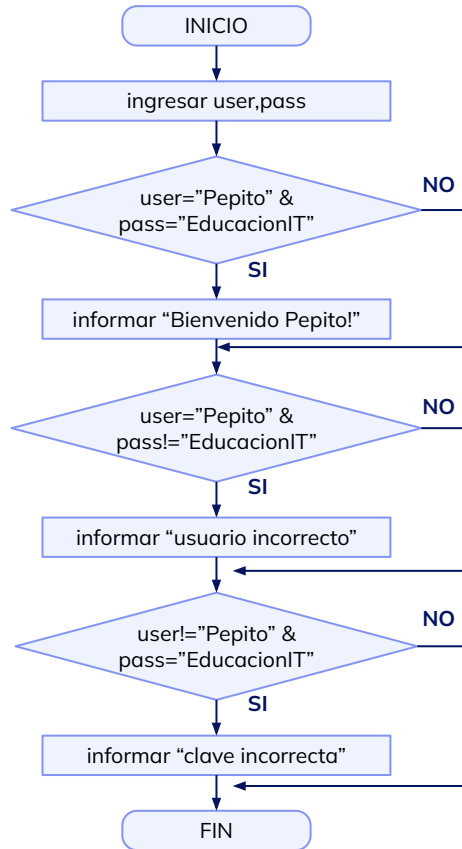
LEER usuario,clave

SI usuario="Pepito" y clave="EducacionIt"
ENTONCES
    INFORMAR "Bienvenido pepito!!"
FIN SI

SI usuario!="Pepito" y clave="EducacionIt"
ENTONCES
    INFORMAR "Usuario incorrecto"
FIN SI

SI usuario="Pepito" y clave!="EducacionIt"
ENTONCES
    INFORMAR "Contraseña incorrecta!"
FIN SI
```

Diagramación



**¡Sigamos
trabajando!**