**Clase 10**

Algoritmo ejercicio1venta

Definir vendedores, Qventas, imporVenta, i, j Como Entero

Definir Comision, Suelbase, pagoTotal como Real

Escribir "Ingrese la cantidad de vendedores de la empresa"

Leer vendedores

Para i=1 hasta vendedores Hacer

Escribir "Ingrese el sueldo base del vendedor ", i

Leer Suelbase

Escribir "Ingrese la cantidad de ventas"

Leer Qventas

Para j=1 hasta Qventas Hacer

Escribir "Para el vendedor ", i, " Ingrese el importe de la venta ", j

Leer imporVenta

Comision=(imporVenta\*j\*10)/100

pagoTotal=Comision+Suelbase

FinPara

Escribir " Vendedor ", i

Escribir " Comisiones: ", Comision

Escribir " Sueldo base: ", Suelbase

Escribir " Pago total: ", pagoTotal

FinPara

FinAlgoritmo

Algoritmo ejercicio1otraForma

Definir vendedor, ventas, sueldo, comision, i, j, sueldoTotal como Real

Definir sumaVentas, valorVenta como Real

Escribir "ingrese la cantidad de vendedores"

Leer vendedor

Para i=1 hasta vendedor Hacer

Escribir" ingrese el sueldo semanal base del ", i " trabajador"

Leer sueldo

Escribir "Ingrese cuantas ventas realizo"

Leer ventas

sumaVentas=0

para j=1 hasta ventas Hacer

Escribir "ingrese el valor de la ", j " venta"

Leer valorVenta

sumaVentas=sumaVentas+valorVenta

FinPara

comision=(sumaVentas\*10)/100

escribir "la comision del vendedor " i " es de: $", comision

escribir "el sueldo total (sueldo+comision) del vendedor ", i " es de: $", sueldo+comision

FinPara

FinAlgoritmo

Algoritmo ejercicio2explicado

//Realizar un programa que lea un número entero (tamaño del lado) y a partir de él cree un

//cuadrado de asteriscos de ese tamaño. Los asteriscos sólo se verán en el borde del

//cuadrado, no en el interior. Por ejemplo, si se ingresa el número 4 se debe mostrar:

//\* \* \* \*

//\* \*

//\* \*

//\* \* \* \*

//Nota: Recordar el uso del escribir sin saltar en PseInt.

Definir x, i, largo Como Entero

Escribir "inserte el largo del lado"

Leer largo

Para x = 1 Hasta largo Con Paso 1 Hacer

Si x=1 o x=largo Entonces //si es la primera vez que se ejecuta, o la última, se ejecutará este bloque de código para realizar el techo o el piso del cuadrado

Para i=1 Hasta largo

Escribir Sin Saltar "\* "

FinPara

Escribir ""

Sino //Si no es la primera vez que se ejecuta, se ejecutará este bloque de código para dibujar los laterales del cuadrado (el centro queda vacío)

Escribir Sin Saltar "\* "

Para i=1 Hasta largo-2

Escribir Sin Saltar " "

FinPara

Escribir "\*"

FinSi

Fin Para

FinAlgoritmo

Algoritmo ejemplo2

Definir lado, i, n Como Entero

Escribir "Ingrese el tamaño del lado del cuadrado"

Leer lado

Para i=1 Hasta lado Hacer

Escribir Sin Saltar "\*"

si i==1 O i==lado

Para n=2 Hasta lado-1 Hacer

Escribir Sin Saltar "\*"

FinPara

Escribir "\*"

SiNo

Ppara n=1 Hasta lado-2 Hacer

Escribir Sin Saltar " "

FinPara

Escribir "\*"

FinSi

FinPara

FinAlgoritmo

Algoritmo ejercicio2otraForma

Definir sim Como Caracter

Definir n, i, j Como Entero

Escribir "ingrese el número del tamaño de cada lado del cuadrado"

Leer n

Para i=1 hasta n Hacer

Para j=1 hasta n Hacer

Si i>1 y i<n y j>1 y j<n Entonces

Escribir " " sin saltar

SiNo

Escribir "\* " sin saltar

FinSi

Finpara

Escribir " "

FinPara

FinAlgoritmo

Algoritmo ejercicio3escalera

////Escriba un programa que lea un número entero (altura) y a partir de él cree una escalera invertida de

//asteriscos con esa altura. Por ejemplo, si ingresamos una altura de 5 se deberá mostrar:

// \*\*\*\*\*

// \*\*\*\*

// \*\*\*

// \*\*

//\*

Definir n, i, j Como Entero

Escribir "Ingrese un número"

Leer n

Para i=1 hasta n Hacer

j=n

n=j-1

Para j=n+1 Hasta 1 Con Paso -1 Hacer

Escribir "\* " Sin Saltar

FinPara

Escribir " "

FinPara

FinAlgoritmo

Algoritmo ejercicio4

Definir i, j, num Como Entero

Definir p Como Caracter

j=1

Para num <- 1 Hasta 5 Con Paso 1 Hacer

j = 1

p = " "

Para i <- 1 Hasta num Con Paso 1 Hacer

j = i \* j

Si i < num Entonces

p = p + ConvertirATexto(i) + " x "

SiNo

p = p + ConvertirATexto(i)

FinSi

FinPara

Escribir "!" num " = " p " = " j

FinPara

FinAlgoritmo