



Nombre: Axel Molineros

Materia: Algoritmos y Pseudocódigos

Carrera: Tecnologías de la Información

Programa 1: Codificación de la Ecuación Cuadrática

Descripción: Este programa resuelve la ecuación cuadrática proporcionada durante las clases.

Pasos:

Solicita los coeficientes de la ecuación cuadrática (a, b y c) al usuario.

Calcula las raíces de la ecuación cuadrática utilizando la fórmula cuadrática.

Y muestra las raíces calculadas.

```
Ingresa el valor de a: 1
Ingresa el valor de b: 3
Ingresa el valor de c: 2

Las soluciones son reales y distintas:
x1 = -1
x2 = -2
```

Programa 2: Juego de Número Aleatorio

Descripción: Este programa genera un número aleatorio entre 1 y 6, y determina si es impar o par.

Pasos:

Genera un número aleatorio entre 1 y 6.

Comprueba si el número es impar o par.

Y muestra un mensaje de "Felicidades, ganaste" si el número es impar, de lo contrario muestra "Perdiste, sigue intentando".

```
El número generado es: 5
Felicidades, ganaste
```



Programa 3: Simulación de Lanzamiento de Dado

Descripción: Este programa simula el lanzamiento de un dado de 6 caras, mostrando el resultado gráficamente.

Pasos:

Genera un número aleatorio entre 1 y 6.

Muestra el resultado del dado según el número generado:

Para 1: *

Para 2: - -

Para 3: + + +

Para 4: @ @ @ @

Para 5: |||||

Para 6: :-) :-) :-) :-) :-) :-)

Si el dado muestra un 6, el usuario ha ganado.

```
El dado ha caído en el número: 1
*
```

Programa 4: Simulación de Lanzamiento de 2 Dados

Descripción: Este programa simula el lanzamiento de dos dados y determina si el usuario ha ganado.

Pasos:

Genera un número aleatorio entre 1 y 6 para cada dado.

Comprueba si ambos dados muestran el mismo número o si la suma de los números es 11.

Y si se cumple alguna de las condiciones anteriores, el usuario ha ganado.

```
Dado 1: 6
Dado 2: 3
Sigues intentando
```



Programa 5: Conteo de Cifras de un Número

Descripción: Este programa cuenta la cantidad de cifras en un número ingresado por el usuario.

Pasos:

Solicita al usuario que ingrese un número entre 1 y 9.999.999.

Cuenta la cantidad de cifras en el número ingresado.

Y muestra el resultado indicando la cantidad de cifras en el número.

```
Ingrese un número entre 1 y 9.999.999: 9999999  
El número 9999999 se compone de 7 cifras.
```