

Nombre: PAUL CRUZ.

Matricula: 22-SISN-3-011.

Entrega de tres algoritmos y su diagrama de flujo con Lógica Selectiva o Condicional Simple. Y en el lenguaje Pascal:

IMPORTANTE: Deben hacerles a los tres algoritmos y su diagrama de flujo, puede ser a lápiz o en editor. Con lápiz y papel es más fácil.

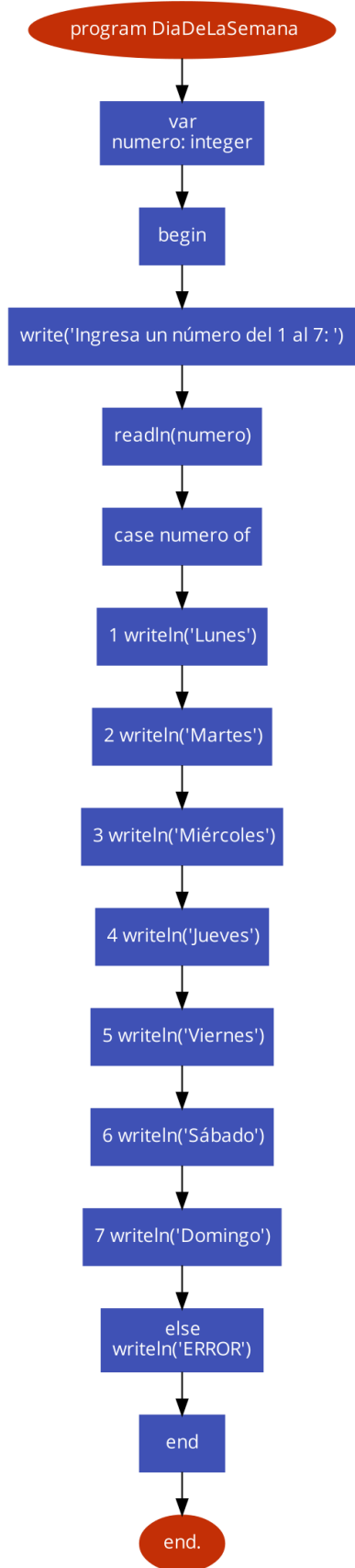
Primero: Escribir un programa en Pascal que dado un número del 1 a 7 escriba el correspondiente nombre del día de la semana. Y si es mayor que 7 escriba el mensaje 'E R R O R'.

```
program DiaDeLaSemana;
var
    numero: integer;

begin
    write('Ingresa un número del 1 al 7: ');
    readln(numero);

    case numero of
        1: writeln('Lunes');
        2: writeln('Martes');
        3: writeln('Miércoles');
        4: writeln('Jueves');
        5: writeln('Viernes');
        6: writeln('Sábado');
        7: writeln('Domingo');
        else
            writeln('ERROR');
    end;

end.
```



Segundo: Hacer un programa que lea un valor y determine si el valor es positivo o negativo e igualmente debe verificar, si el número es = Cero (0). Para determinar que sea positivo o negativo. Utilizar sus respectivos símbolos de comparación.

```
program PositivoNegativo;
var
  numero: integer;

begin
  write('Ingresa un número entero: ');
  readln(numero);

  if numero > 0 then
    writeln('El número es positivo.')
  else if numero < 0 then
    writeln('El número es negativo.')
  else
    writeln('El número es cero.');
```

end.

Tercero: Hacer un programa que lea tres números y determine cual es el valor máximo, mínimo y que también verifique, si son iguales los tres números.

```
program MaxMin;
var
  num1, num2, num3: integer;
  max, min: integer;

begin
  write('Ingresa el primer número: ');
  readln(num1);
  write('Ingresa el segundo número: ');
  readln(num2);
  write('Ingresa el tercer número: ');
  readln(num3);

  // Inicializamos max y min con el valor del primer número
  max := num1;
  min := num1;

  // Verificamos si los números son iguales
  if (num1 = num2) and (num2 = num3) then
    writeln('Los tres números son iguales.')
  else begin
    // Verificamos el valor máximo
    if num2 > max then max := num2;
    if num3 > max then max := num3;
    writeln('El número máximo es ', max, '.');

    // Verificamos el valor mínimo
    if num2 < min then min := num2;
    if num3 < min then min := num3;
    writeln('El número mínimo es ', min, '.');
  end;

end.
```