**Análisis y Diseño**

**Ejercicio 12: Un problema sencillo. Deberá pedir por teclado al usuario un nombre y posteriormente realizará la presentación en pantalla de un saludo con el nombre indicado.**

**RESOLUCIÓN**

Para este ejercicio,necesitamos un programa que solicite al usuario que ingrese un nombre.luego,el programa deberá mostrar un saludo en pantalla utilizando el nombre proporcionado por el usuario.

**RESULTADO**

**ANÁLISIS DEL PROBLEMA**:

1- Solicitar al usuario que ingrese un nombre

2- Leer el nombre ingresado por el usuario

3- Mostrar en pantalla un saludo utilizando el nombre proporcionado

**Análisis:**

**Datos de entrada:**

Nombre del usuario que deberá ser ingresado por el usuario a través del teclado

**Datos de salida:**

Saludo (un mensaje) que mostrará la consola.

**Proceso:**

**¿Quién realiza el proceso?:** puede ser una persona o un programa

**¿Cuál es el proceso que realiza?:**

* Muestra una ventana emergente
* El usuario introduce su nombre
* El programa recibe el nombre introducido como entrada
* Se genera un saludo personalizado que incluye el nombre proporcionado por el

usuario

* El saludo se muestra en la consola de processing

**PSEUDOCÓDIGO:**

| **NOMBRE DE LA ENTIDAD QUE RESUELVE EL PROBLEMA**: Programa  **Variables:** // definir las variables  // Inicio  Mostrar ventana emergente “ Por favor introduce tu nombre”  Si nombre de usuario no es nulo Entonces  Escribir en la consola “¡Hola, “ + nombre\_Usuario + “!”  // sino  Escribir en consola “ No se introdujo ningún nombre”  FinSi  fin |
| --- |
| **NOMBRE DEL ALGORITMO:** Saludo\_emergente  **PROCESO DEL ALGORITMO:** Mostrar\_saludo  //Inicio  **Import javax.swing.JOptionPane;**  **String nombre;** // variable para almacenar el nombre del usuario  **Void setup(){**  **Size,(400, 200);** //Define el tamaño del lienzo  **Background(#7C7878);** //Establece el color de fondo  // solicitar el al usuario que introduzca su nombre mediante una ventana emergente  **nombre = JOptionPane.showinputdialog**(“ingrese su nombre; ”);  //Verifica si el usuario presiono cancelar  **If nombre != null)** {  **Println(“Hola, “ + nombre + “!”);** //muestra el saludo en la consola de processing  } else {  **Println(“No se introdujo ningún nombre. “)**; //Para el caso que no se introduzca ningún nombre  **noLoop();** //detiene draw para que no se ejecute en un bucle  }  **Fin** |
|  |