

Fundamentos de Programación

Taller estructuras de Selección

Nota:

- Para cada ejercicio debe de escribir el programa con PSeint
1. Diseñe un algoritmo que lea dos números y escriba un mensaje que indique cual es el mayor.
 2. Diseñe un algoritmo que lea tres números diferentes y muestre por pantalla el número que está en el medio de los otros dos. Es decir, que muestre el número que no es el menor ni el mayor.
 3. Diseñe un algoritmo que lea tres números y escriba un mensaje que indique cual es el mayor.
 4. Una empresa trabaja únicamente dos turnos, diurno y nocturno. El valor de la hora diurna es \$25000 y la nocturna \$32000, en caso que el trabajador labore el día domingo la tarifa diurna se incrementa un 2% del valor de la hora diurna y la tarifa nocturna se incrementa un 10% del valor de la hora nocturna. Por cada trabajador se conoce el día que laboró, la cantidad de horas laboradas y el turno. Encontrar el total a pagar.
 5. Diseñe un algoritmo que lea un número y escriba un mensaje que indique si el número es negativo, cero o positivo.
 6. Diseñe un algoritmo que lea un numero entero y escriba un mensaje que indique si el número es par o impar.
 7. El dueño de una papelería desea un programa que le indique el precio de venta de un artículo dado. El precio se calcula de acuerdo con la siguiente fórmula: $\text{precio} = \text{precioCoste} + \text{ganancia}$. Donde la ganancia será:
 - El 15% si el precio de coste es inferior \$3000.
 - El 19.5% si el precio de coste está entre \$3000 y \$6000.
 - El 25% si el precio de coste supera los \$6000
 8. Diseñe un algoritmo que lea un numero e indique si es negativo o está entre cero y diez inclusive, o entre 11 y 20 inclusive, o entre 21 y 30 inclusive, o entre 31 y 50 inclusive o es mayor que 50. Calculadora simple: Escriba un algoritmo que lea dos números reales y luego muestre las opciones de las posibles operaciones (aritméticas y relacionales) que se pueden realizar con dos números. El algoritmo debe permitir elegir una de las opciones y mostrar el resultado de la operación.
 9. Diseñe un algoritmo que determine si un año es bisiesto. Un año es bisiesto si es múltiplo del cuatro (2012), excepto los múltiplos de 100 que no sean múltiplos de 400 (1800 no es bisiesto, 2000 sí).
 10. Calculadora simple: Escriba un algoritmo que lea dos números reales y luego muestre las opciones de las posibles operaciones (aritméticas y relacionales) que se pueden realizar con dos números. El algoritmo debe permitir elegir una de las opciones y mostrar el resultado de la operación.