

```

INIZIO
leggi numTriple
countTriple ← 0
FINTANTOCHE' (countTriple < numTriple) ESEGUI
    INIZIO
    leggi x, y, z
    SE (x > 0)
        ALLORA
            SE (y > 0)
                ALLORA
                    SE (z > 0)
                        ALLORA
                            SE (x + y > z)
                                ALLORA
                                    SE (x + z > y)
                                        ALLORA
                                            SE (y + z > x)
                                                ALLORA
                                                    Scrivi "E' un triangolo"
                                                ALTRIMENTI
                                                    Scrivi "Non è un triangolo"
                                                FINE_SE
                                            ALTRIMENTI
                                            Scrivi "Non è un triangolo"
                                        FINE_SE
                                    ALTRIMENTI
                                    Scrivi "Non è un triangolo"
                                FINE_SE
                            ALTRIMENTI
                            Scrivi "Non è un triangolo"
                        FINE_SE
                    ALTRIMENTI
                    Scrivi "Non è un triangolo"
                FINE_SE
            ALTRIMENTI
            Scrivi "Non è un triangolo"
        FINE_SE
    ALTRIMENTI
    Scrivi "Non è un triangolo"
    FINE_SE
    countTriple ← countTriple + 1
    FINE
FINE

```

```

INIZIO
  leggi numTriple
  countTriple ← 0
  FINTANTOCHE' (countTriple < numTriple) ESEGUI
    INIZIO
      leggi x, y, z
      triangolo ← 0
      SE (x > 0)
        ALLORA
          SE (y > 0)
            ALLORA
              SE (z > 0)
                ALLORA
                  SE (x + y > z)
                    ALLORA
                      SE (x + z > y)
                        ALLORA
                          SE (y + z > x)
                            ALLORA
                              triangolo ← 1
                            FINE_SE
                          FINE_SE
                        FINE_SE
                      FINE_SE
                    FINE_SE
                  FINE_SE
                FINE_SE
              FINE_SE
            FINE_SE
          FINE_SE
        FINE_SE
      FINE_SE
    FINE_SE
  SE (triangolo = 1)
    ALLORA
      Scrivi "E' un triangolo"
    ALTRIMENTI
      Scrivi "Non è un triangolo"
    FINE_SE
  countTriple ← countTriple + 1
  FINE
FINE

```

Terza versione, si utilizzano gli operatori logici, vedi slide.