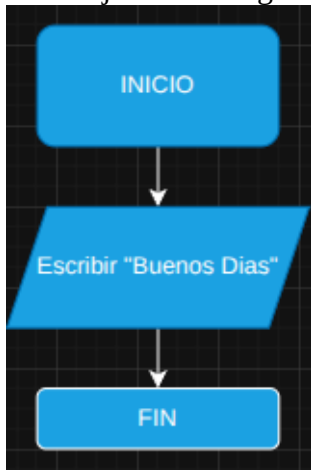
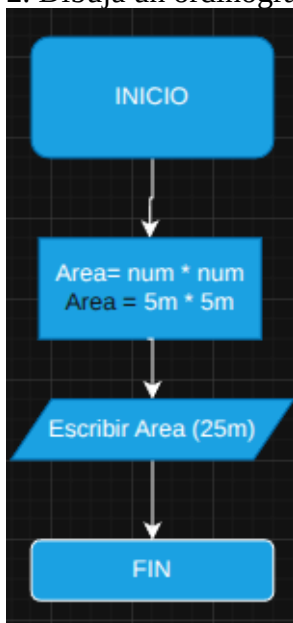


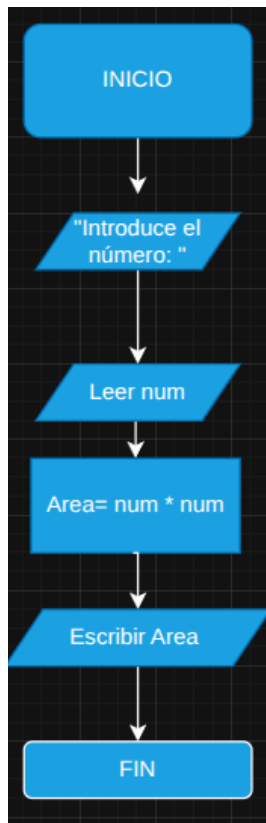
1. Dibuja un ordinograma que dé los “buenos días” .



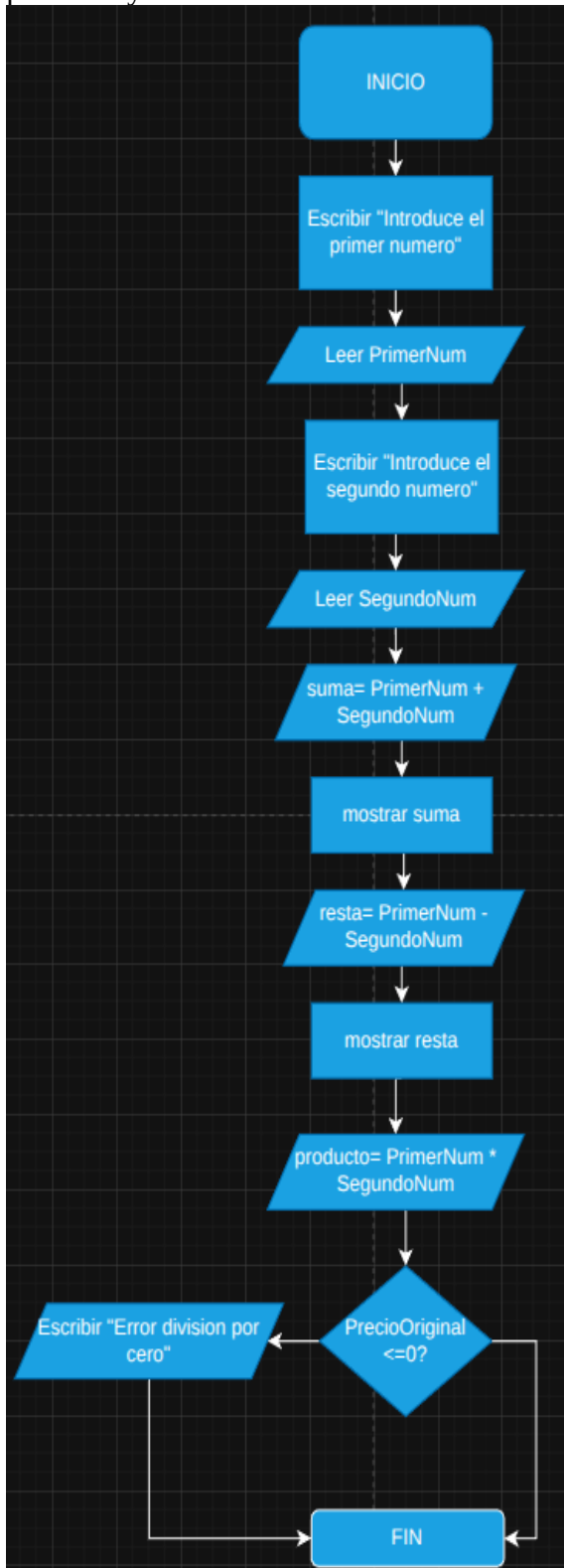
2. Dibuja un ordinograma que calcule y muestre el área de un cuadrado de lado igual a 5.



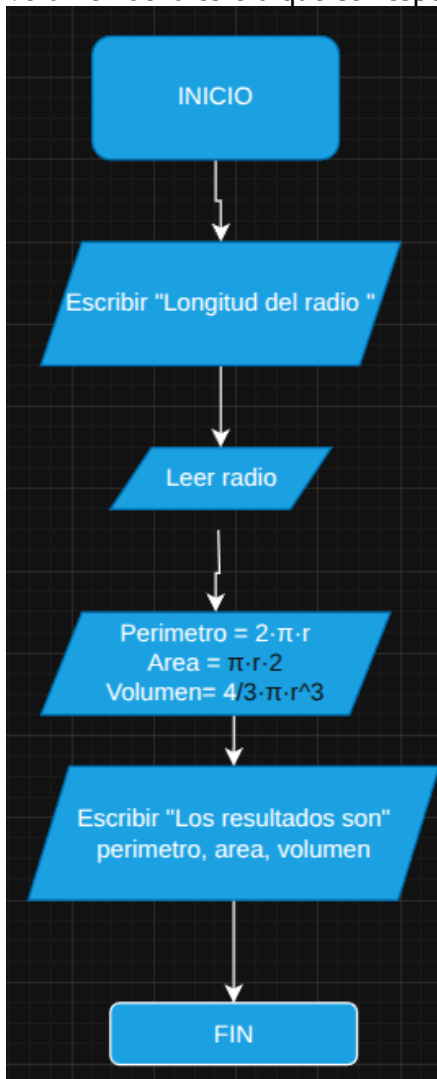
3. Dibuja un ordinograma que calcule el área de un cuadrado cuyo lado se introduce por teclado.



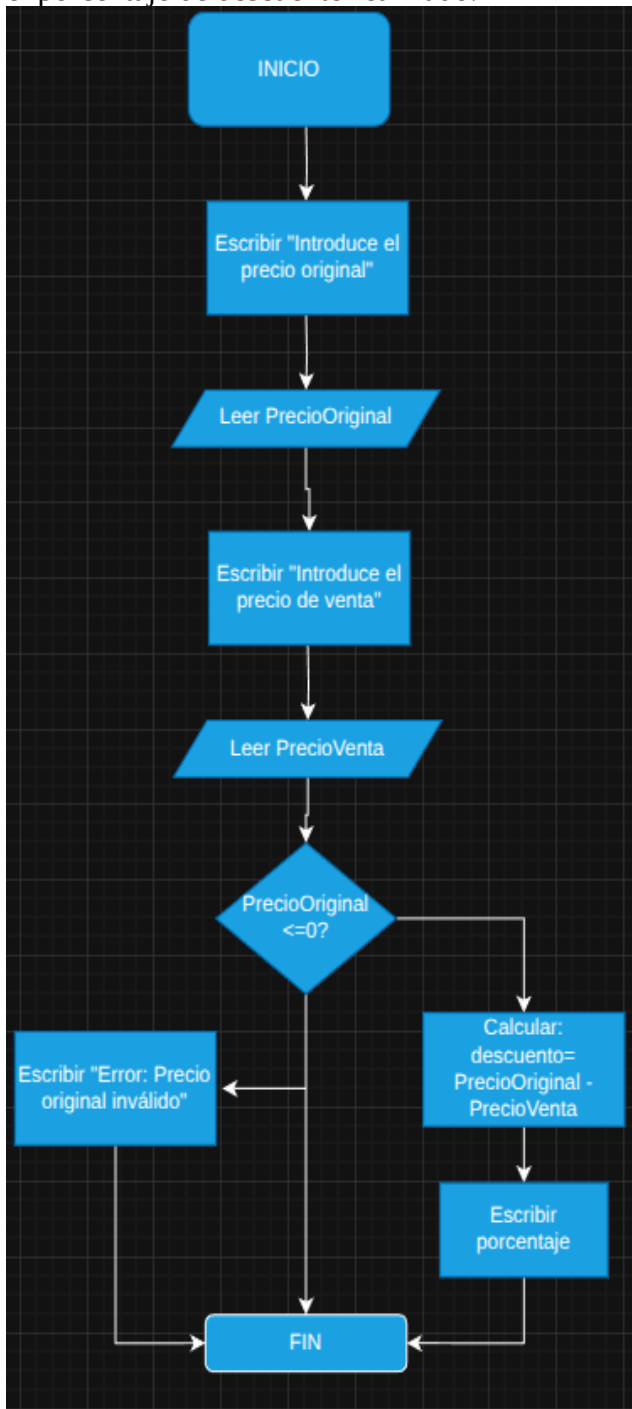
4. Dibuja un ordinograma que lea dos números, calcule y muestre el valor de sus suma, resta, producto y división.



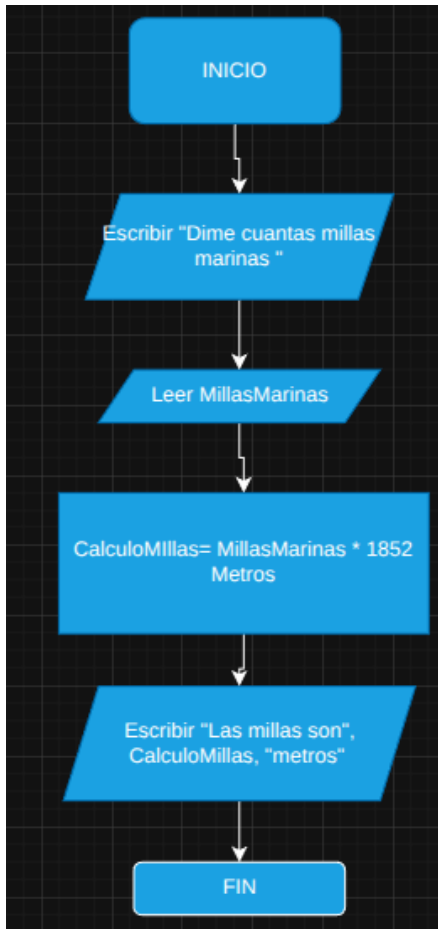
5. Dibuja un ordinograma que toma como dato de entrada un número que corresponde a la longitud de un radio y nos escribe la longitud de la circunferencia, el área del círculo y el volumen de la esfera que corresponden con dicho radio.



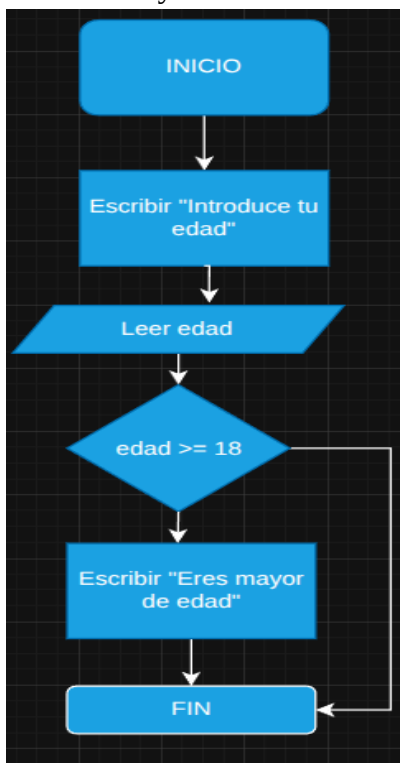
6. Dibuja un ordinograma que dado el precio de un artículo y el precio de venta real nos muestre el porcentaje de descuento realizado.



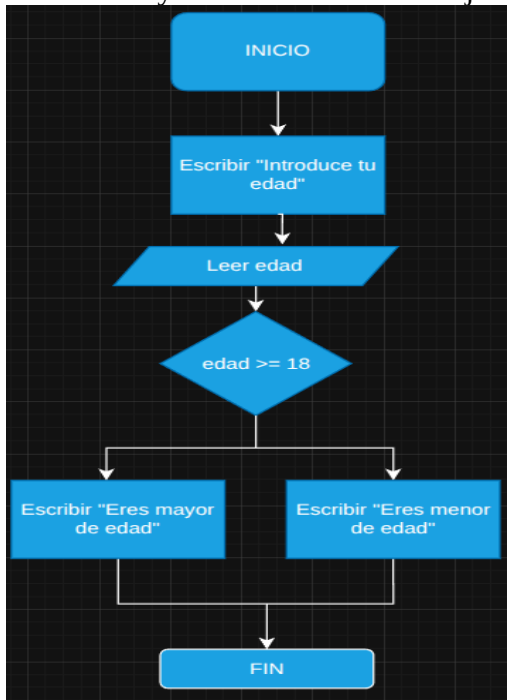
7. Dibuja un ordinograma que lea un valor correspondiente a una distancia en millas marinas y escriba la distancia en metros. Sabiendo que una milla marina equivale a 1.852 metros



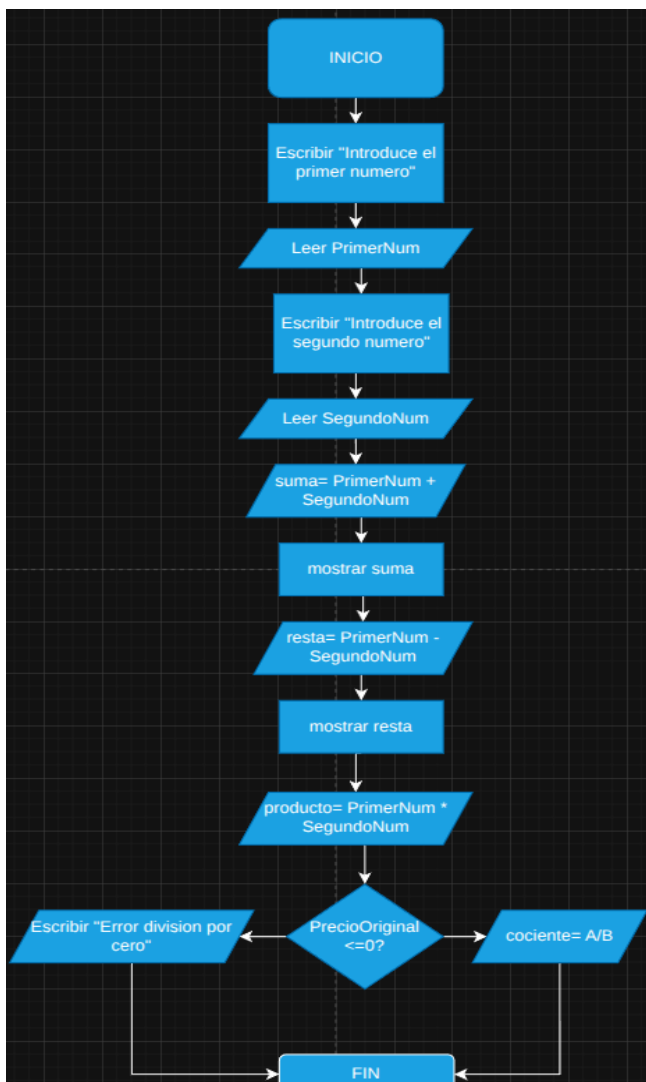
8. Dibuja un ordinograma de un programa que pide la edad por teclado y nos muestra el mensaje de “Eres mayor de edad” solo si lo somos.



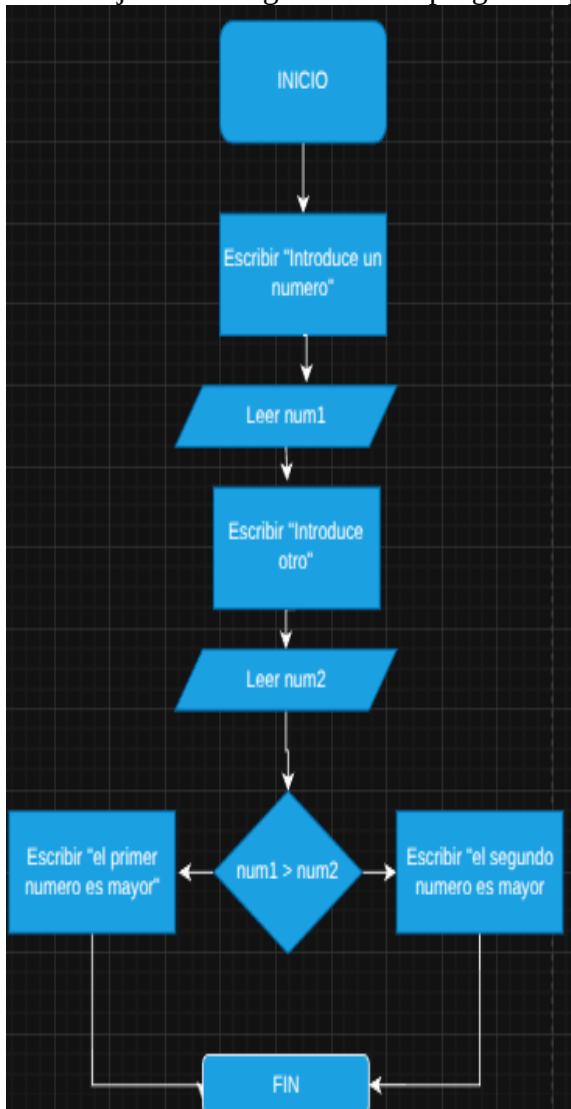
9. Dibuja un ordinograma de un programa que pide la edad por teclado y nos muestra el mensaje de “eres mayor de edad” o el mensaje de “eres menor de edad”.



10. Dibuja un ordinograma que lee dos números, calcula y muestra el valor de su suma, resta, producto y división. (Ten en cuenta la división por cero )

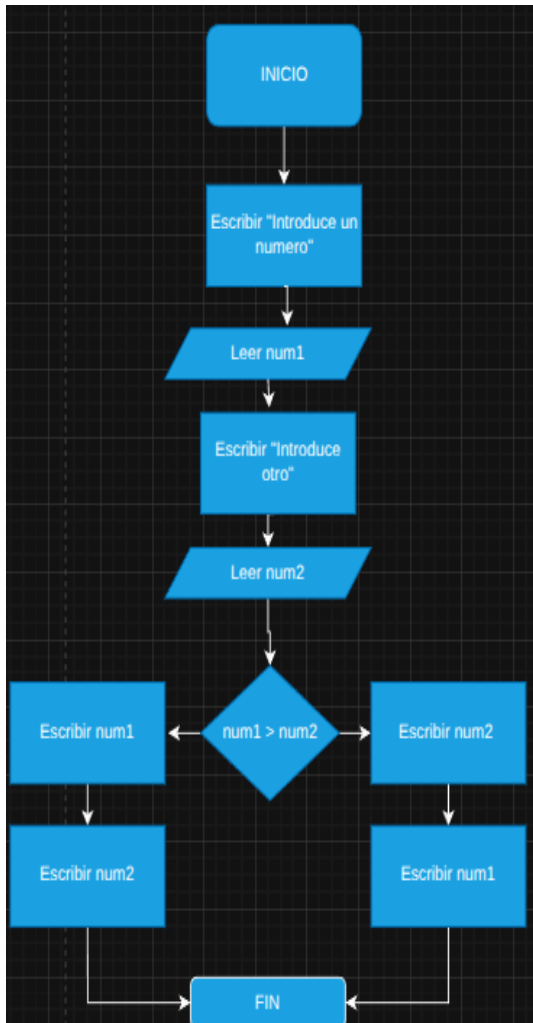


11. Dibuja el ordinograma de un programa que lee 2 números y muestra el mayor.

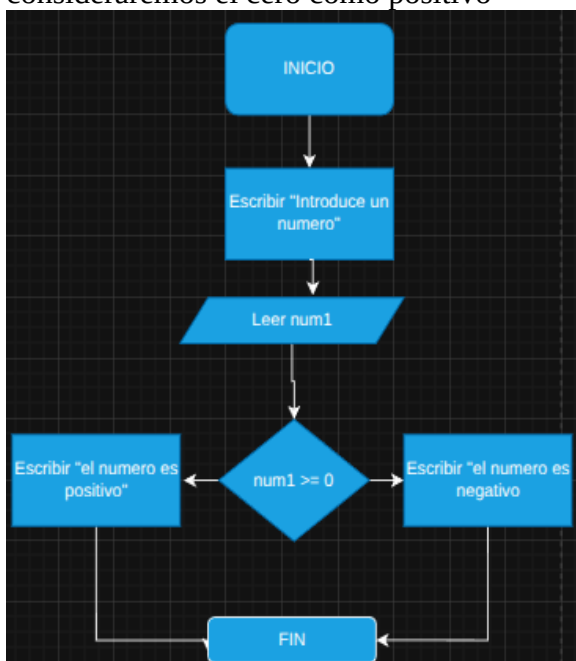




12. Dibuja un ordinograma de un programa que lee dos números y los visualiza en orden ascendente.



14. Dibuja el ordinograma de un programa que lee un número y me dice si es positivo o negativo, consideraremos el cero como positivo



16. Dibuja un ordinograma de un programa que muestre los números pares comprendidos entre el 1 y el 200, sumando de 2 en 2.

17. Dibuja un ordinograma de un programa que lea una secuencia de números no nulos terminada con la introducción de un 0, y obtiene e imprime si ha leído algún número negativo, cuantos positivos y cuantos negativos