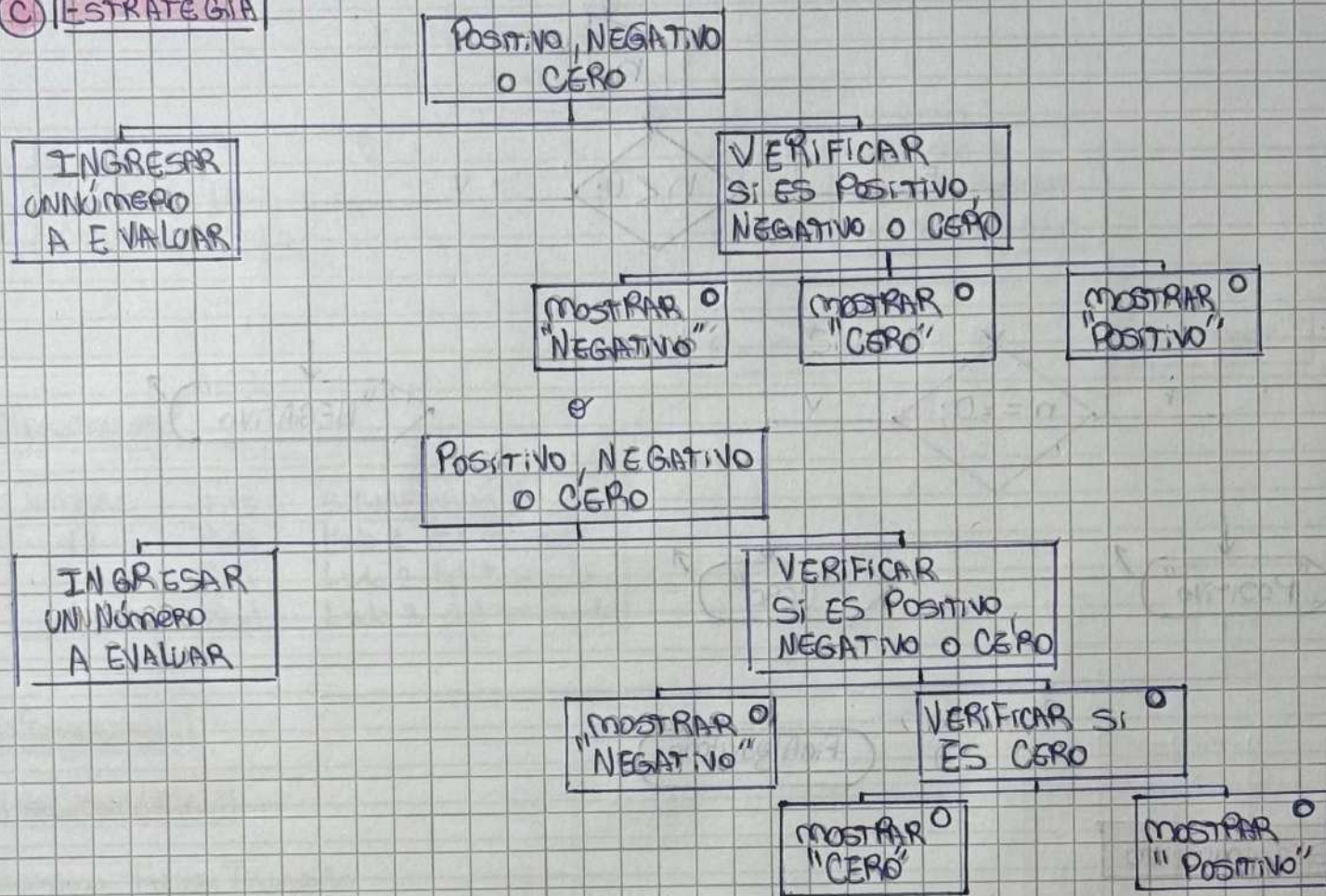


ACTIVIDAD 3

POSITIVO, NEGATIVO O CERO

3

C ESTRATEGIA



D AMBIENTE

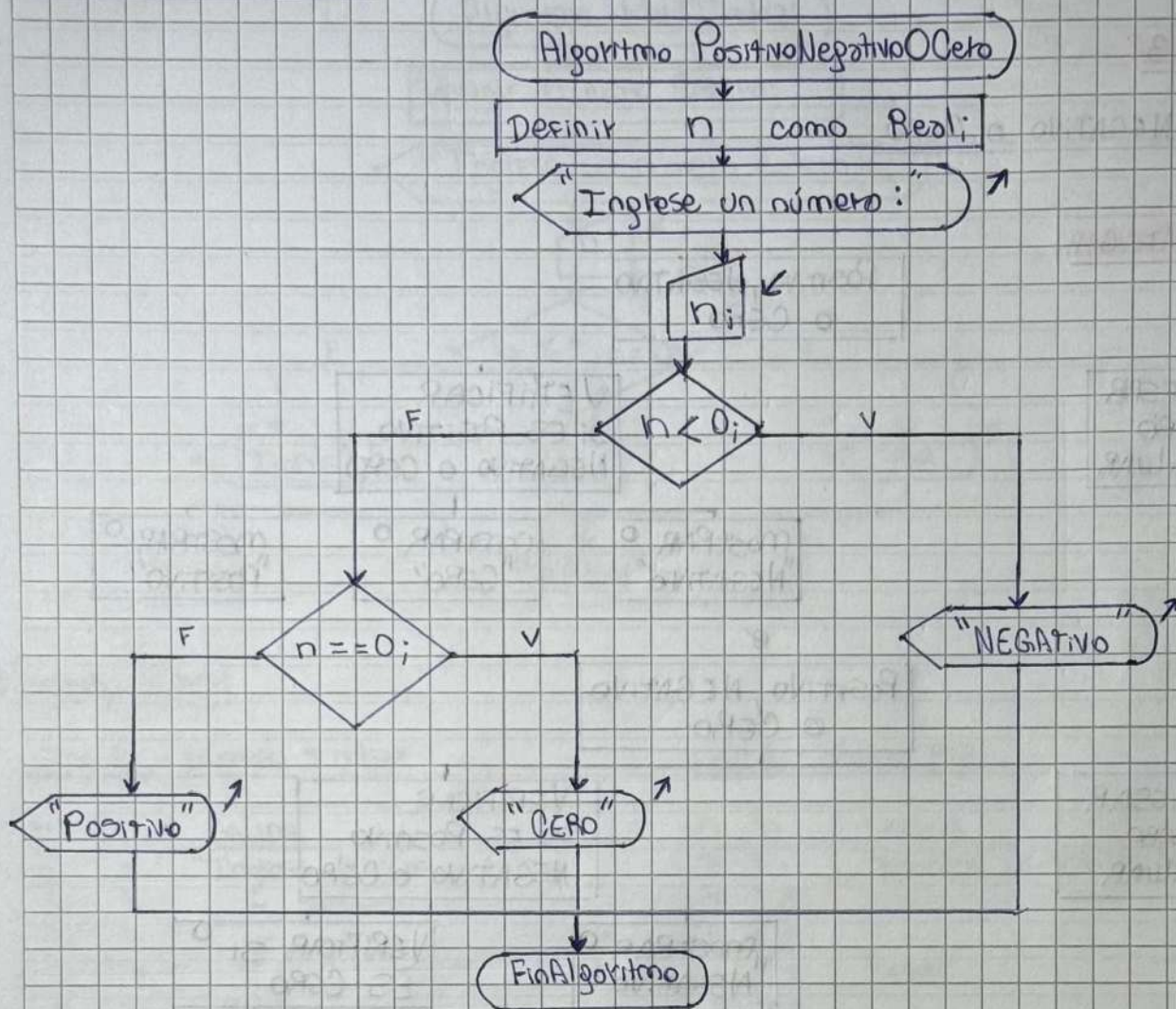
NOMBRE	TIPO	SIGNIFICADO
n	Real	Número a ingresar

E PSEUDOCÓDIGO

```

1 Algoritmo PositivoNegativoCero
2   Definir n como Real;
3   Escribir "Ingrese un número:";
4   Leer n;
5   Si n < 0 Entonces
6     Escribir "NEGATIVO";
7   SiNo
8     Si n == 0 Entonces
9       Escribir "CERO";
10    SiNo
11      Escribir "POSITIVO";
12  FinSi
13 FinAlgoritmo
  
```


DIAGRAMA DE FLUJO



F SEGUIMIENTO

Caso 1 - POSITIVO

n	n	SALIDA
3	-	"Ingrese un número:"
4	3.	-
5	3.	-
7	3.	-
10	3.	-
11	3.	"POSITIVO"
12	3.	-
13	3.	-

Caso 2 - CERO

n	n	SALIDA
3	-	"Ingrese un número:"
4	0.	-
5	0.	-
7	0.	-
8	0.	-
9	0.	"CERO"
12	0.	-
13	0.	-

Caso 3 - NEGATIVO

n	n	SALIDA
3	-	"Ingrese un número:"
4	-3	-
5	-3	-
6	-3	"NEGATIVO"
13	-3	-