

①

Algoritmo:

1. Inicio

2. Ingresar el valor de a .

Norma

3. Ingresar el valor de b.
4. Determinar el cuadrante del plano cartesiano al que pertenecen los valores ingresados.
5. Si a y b son positivos será primer cuadrante.
6. Si a negativo y b positivo será segundo cuadrante.
7. Si ambos son negativos será tercer cuadrante.
8. Si a es positivo y b es negativo será cuarto cuadrante.
9. Presentar el resultado.
10. Fin.

Pseudo código.

1. Inicio
2. valor A, i (-n; n)
3. valor B, i (-n; n)
4. mensaje, $\alpha(100)[(a-z), (A-Z), B5, :]$
5. mensaje \leftarrow "Su valores pertenecen a:"
6. \leftarrow "Ingrese el valor de a."
8. \gg valor A
9. \leftarrow "Ingres el valor de b."
10. \gg valor B.
11. Si valor A > 0 and valor B > 0 entonces

12. $\leftarrow \text{mensaje} \leftarrow \text{mensaje} + \text{"Primer cuadrante"}$

13. De lo contrario:

14. Si valor $A < 0$ and $B > 0$ entonces

15. $\leftarrow \text{mensaje} \leftarrow \text{mensaje} + \text{"Segundo cuadrante"}$

16. De lo contrario

17. Si valor $A < 0$ and $B < 0$ entonces

18. $\leftarrow \text{mensaje} \leftarrow \text{mensaje} + \text{"Tercer cuadrante"}$

19. De lo contrario

20. Si valor $A > 0$ and $B < 0$ entonces

21. $\leftarrow \text{mensaje} \leftarrow \text{mensaje} + \text{"Cuarto cuadrante"}$

22. De lo contrario

23. $\leftarrow \text{No se admite datos igual a 0 o no numéricos.}$

25. Fin Si

26. Fin Si

27. Fin Si

28. Fin Si

29. Fin