

## **EJERCICIO INICIALES DE ALGORITMOS II.**

### **INSTRUCCIONES SECUENCIALES Y ALTERNATIVAS:**

#### **ASIGNACIONES, OPERACIONES ARITMÉTICAS, INSTRUCCIONES LEER E INSTRUCCIONES ESCRIBIR.**

1. Escribe un algoritmo que pida al usuario un número real y muestre por pantalla si el número es positivo, negativo o CERO.
2. Escribe un algoritmo que pida al usuario dos números enteros y muestre por pantalla qué número es mayor que el otro. En caso que sean iguales, mostrará por pantalla un mensaje diciendo que ambos números son iguales.
3. Escribe un algoritmo que pida al usuario dos números enteros y muestre por pantalla si el primer número es múltiplo del segundo número.
4. Escribe un algoritmo que pida al usuario dos números enteros y muestre por pantalla si alguno de ellos es múltiplo del otro.
5. Escribe un algoritmo que pida al usuario tres caracteres y muestre por pantalla los tres caracteres ordenados de mayor a menor.
6. Escribe un algoritmo que pida al usuario un número entero entre 0 y 9999 y muestre por pantalla cuantas cifras tiene dicho número.
7. Escribe un algoritmo que pida al usuario un número real y muestre por pantalla la nota del alumno, teniendo en cuenta:
  - a. 0-5 es INSUFICIENTE (0 inclusive)
  - b. 5-6 es SUFICIENTE (5 inclusive)
  - c. 6-7 es BIEN (6 inclusive)
  - d. 7-9 es NOTABLE (7 inclusive)
  - e. 9-10 es SOBRESALIENTE (9 y 10 inclusives)
8. Escribe un algoritmo que calcule el área de un triángulo y el área de un círculo y que muestre por pantalla cual de las dos figuras es mayor.
9. Escribe un algoritmo que pida al usuario tres números enteros, y que muestre por pantalla si la suma de dos de esos números da como resultado el otro número.
10. Escribe un algoritmo que simule el juego de piedra, papel, tijera (pidiendo a cada jugador que escriba PIEDRA,PAPEL o TIJERA). El juego debe mostrar por pantalla quien ha ganado el juego tras jugar una partida (puede que hayan empatado).