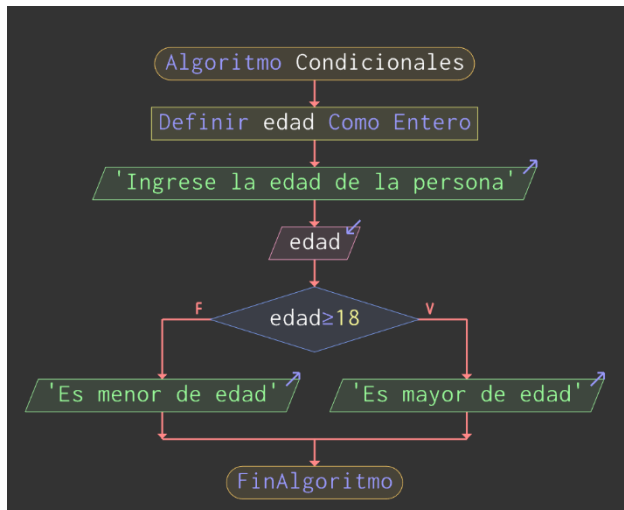




ALGORITMOS CONDICIONALES

En programación, una condición es una instrucción de que algo debe ser cierto para que algo pueda pasar. Una condición es entonces decir que **“Se evalúa para verdadero”** o **“Se evalúa para falso”**.



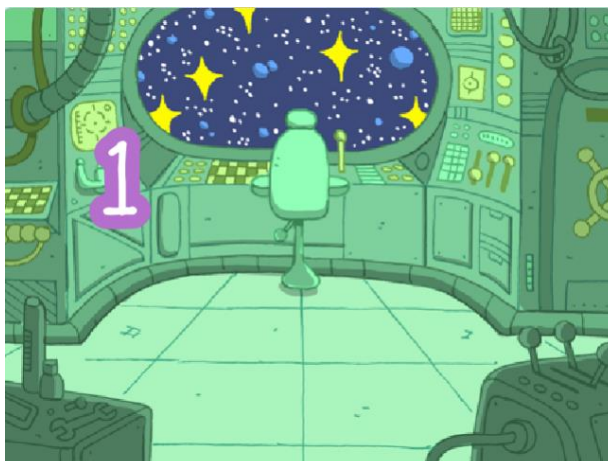
```
1 Algoritmo Condicionales
2 Definir edad Como Entero
3 Escribir 'Ingrese la edad de la persona'
4 Leer edad
5 Si edad ≥ 18 Entonces
6     Escribir 'Es mayor de edad'
7 SiNo
8     Escribir 'Es menor de edad'
9 FinSi
10 FinAlgoritmo
```



Ejercicio 1:

Elaborar un algoritmo que permita averiguar si una persona debe sacar su cédula

1. Crear en Scratch una interfaz de trabajo. La docente utiliza la siguiente interfaz gráfica.





2. En el objeto del número 1, crear los siguientes elementos:

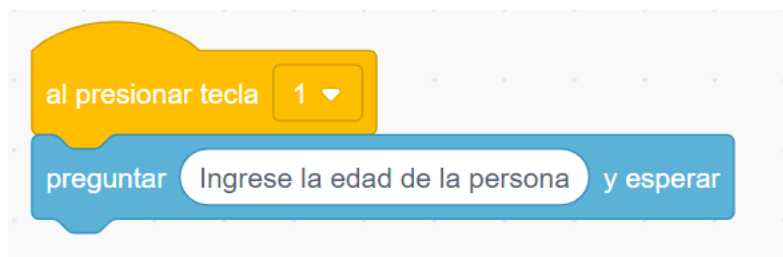
- Evento de inicio



- Agregar movimientos al objeto para que se vea más amigable



- En un evento de inicio con la tecla 1 agregamos un sensor que pregunte al usuario la edad que tiene



- Vamos a crear una variable en donde podamos guardar la edad del usuario.



The image shows the Scratch 'Variables' menu on the left, which includes options like 'Crear una variable', 'mi variable', 'dar a mi variable el valor 0', 'sumar a mi variable 1', 'mostrar variable mi variable', and 'esconder variable mi variable'. On the right, the 'Nueva variable' dialog box is open, showing the variable name 'Edad' and the option 'Para todos los objetos' selected.

- Cuando se haya creado la variable Edad, guardamos los datos del usuario

The code snippet shows a yellow 'al presionar tecla' block with '1' selected, followed by a blue 'preguntar' block with the text 'Ingrese la edad de la persona' and 'y esperar', and an orange 'dar a' block with 'Edad' selected and 'respuesta' in the value field.

- Hacer el condicional para preguntar si la persona puede sacar la cédula

The code snippet shows a yellow 'al presionar tecla' block with '1' selected, followed by a blue 'preguntar' block with the text 'Ingrese la edad de la persona' and 'y esperar', and an orange 'dar a' block with 'Edad' selected and 'respuesta' in the value field. Below this is a green 'si' block with a condition 'Edad > 17' and an 'entonces' block containing a purple 'decir' block with the text 'La persona debe sacar la cédula' and 'durante 2 segundos'. The 'si no' block contains a purple 'decir' block with the text 'La persona no tiene edad para sacar la cédula' and 'durante 2 segundos'.



Ejercicios de tiempo independiente:

Ejercicio 2:

Elaborar un algoritmo que pida un número y diga si es positivo o negativo.

Ejercicio 3:

Elaborar un algoritmo que pida un número y diga si es mayor de 100.

Ejercicio 4:

Elaborar un algoritmo que pida el número final de la placa de un vehículo y permita determinar qué día tiene pico y placa.

PLACAS TERMINADAS EN DIA

0-1	LUNES
2-7	MARTES
9-4	MIÉRCOLES
5-3	JUEVES
6-8	VIERNES