NOMBRE: Gerard Mauricio Pacheco Sanchez

CORREO: [gerardpacheco06@gmail.com](mailto:gerardpacheco06@gmail.com)

GRUPO: T2

ALGORITMOS CON DIAGRAMAS DE FLUJO

ALGORITMO PARA SUMAR DOS NUMEROS

ESCRIBIMOS C

SUMAMOS LOS DATOS A Y B Y DEJAMOS EL RESULTADO EN C

LEEMOS EL SEGUNDO Y LODEJAMOS COMO UNA B

LEEMOS EL PRIMERO Y LODEJAMOS COMO UNA A

ESCRIBIR 8

FIN

INICIO

LEER B=5

C=3+5

LEER A=3

ALGORITMO PARA ENCONTRAR EL MAYOR DE LOS TRES NUMEROS

A > B AND A>C

FIN

EL NUMERO MA

SI

NO

NO

SI

B > A AND B>C

EL NUMERO MA

EL NUMERO MA

INGRESE TRES N°

INICIO

A, B, C

ALGORITMO PARA CALCULAR EL FACTORIAL DE UN NUMERO

INICIO

M=M+1

F=F\*M

cv

FIN

ESCRIBIR F

F=1

M=1

LEER N°

SI

NO

M=N

ALGORITMO PARA VERIFICAR SI UN NUMERO ES PRIMO

SI

NO

NO

SI

PRIMO = PRIMO + 1

FIN

N°

INICIO

N ES PRIMO

N NO ES PRIMO

PRIMO = 0?

HASTA N = DIVISOR

DIVISOR = DIVISOR + 1

PRUEBA= 0

PRUEBA = N MOD DIVISOR

DIVISOR=2, PRIMO=0

NUMERO A EVALUAR

ALGORITMO PARA CONVERTIR DE GRADOS CELSIUS A FARENTHEIT

INICIO

FIN

EL EQUIVALENTE DE F

F  (9/5 \*G° + 32)

CELSIUS

DIGITELOS G

CELSIUS 0

F 0

ALGORITMO PARA SABER SI UN NUMERO ES PAR O IMPAR

INICIO

N NO ES PAR

N°

SI

NO

FIN

N MOD = 0

N ES PAR

ALGORITMO PARA CALCULAR EL AREA DE UN TRIANGULO

INICIO

RESPUESTA

AREA TOTAL= BASE\*ALTURA/2

BASE, ALTURA

FIN

ALGORITMO PARA GENERAR LA SERIE DE FIBONACCI

Inicio

A, B

a = 0

b = 1

N

a = b

b= SUMA

Suma= A,B

SI

SUMA < N

Suma

NO

Fin

ALGORITMO PARA GENERAR UNA TABLA DE MULTIPLICAR

Inicio

n=3

R1=3\*1 R2=3\*2 R3=3\*3 R4=3\*4 R5=3\*5 R6=3\*6 R7=3\*7 R8=3\*8 R9=3\*9 R10=3\*10

A:1,2,

3,4,5,6,7,8,9,10

R1,R2,R3, R4, R5,R6, R7, R8, R9, R10

Fin

ALGORITMO PARA CALCULAR EL PROMEDIO DE UNA LISTA DE NUMEROS

Inicio

Nota1, Nota2, Nota3, promedio

INGRESAR

Nota1, Nota2, Nota3

Promedio= (Nota1+ Nota2+ Nota3)/3

NO

SI

Promedio>11

Desaprobado

Aprobado

Fin

ALGORITMO PARA CALCULAR EL RADIO DE UN CIRCULO

Medir el radio

Inicio

Medición del radio multiplique por sí mismo

Multiplicar esa respuesta por 3.1416

Resultado= Área

Fin