

Proyecto #1

Algoritmo

Jassir Rodriguez, Gabriela Salado

8-1016-1226 8-1020-2195

1.

Algoritmo Intereses

Entera a, c;

Real b, d, i;

Imprimir ("Ingrese el año en el que se vendió");

Leer a;

Imprimir ("Ingrese el valor al que se vendió");

Leer b;

Imprimir ("Ingrese el año al que quiere calcular");

Leer c;

Imprimir ("Ingrese la tasa de interés anual")

Leer i;

$d = [(b * i / 100) + b] * (c - a);$

Imprimir ("El interés compuesto es de:" d);

// FinAlgoritmo

2.

Algoritmo Fibonacci

{

// definir variable

Entera n, a, b, c, i;

Imprimir(" ingrese n");

leer n;

a = 0 b = 1

para (i = 1; i=N;i=i+1)

Imprimir ("a");

c = a+b

a =b

b = c

}FinPara

} // Fin Algoritmo

3. Algoritmo mayor_menor

```
{  
// Definir variable  
  
Entero  
M, Me, N, I;  
  
M = 0  
Me = 0  
  
Imprimir ("Ingrese el número 1:");  
leer N;  
  
M = N  
Me = N  
  
para (I=2; I<= 10; I=I+1) hacer  
Imprimir ("Ingrese el número ", i, ":");  
leer N;  
  
si (N > M) entonces  
M = N  
  
sino  
  
si (N < Me) entonces  
Me = N  
  
fin para  
  
Imprimir ("El número mayor es: ", M);  
Imprimir ("El número menor es: ", Me);  
} // Fin Algoritmo
```

Algoritmo Piedra_Papel_Tijera

Entero a, b, c, k = 0 ;

Mientras k < 3

Imprimir ("Jugador 1");

Imprimir ("piedra = 1");

Imprimir ("papel = 2");

Imprimir ("tijera = 3");

Leer a;

Imprimir ("Jugador 2");

Imprimir ("piedra =1");

Imprimir ("papel = 2");

Imprimir ("tijera = 3");

Leer b;

Imprimir ("Jugador 3");

Imprimir ("piedra =1");

Imprimir ("papel = 2");

Imprimir ("tijera = 3");

Leer c;

Si (a == 2 && b == 1 && c == 1) || (a == 3 && b == 2 && c == 2) || (a == 1 && b == 3 && c == 3) entonces

Imprimir ("El ganador es el jugador 1");

Imprimir ("El jugador 1 tiene dos puntos");

Imprimir ("El jugador 2 tiene cero puntos");

Imprimir ("El jugador 3 tiene cero puntos");

Sino

Si (b == 2 && a == 1 && c == 1) || (b == 3 && a == 2 && c == 2) || (b == 1 && a == 3 && c == 3) entonces

Imprimir ("El ganador es el jugador 2");

Imprimir ("El jugador 1 tiene cero puntos");

Imprimir ("El jugador 2 tiene dos puntos");

Imprimir ("El jugador 3 tiene cero puntos");

Sino

Si (c == 2 && a == 1 && b == 1) || (c == 3 && a == 2 && b == 2) || (c == 1 && a == 3 && b == 3) entonces

Imprimir ("El ganador es el jugador 3");

Imprimir ("El jugador 1 tiene cero puntos");

Imprimir ("El jugador 2 tiene cero puntos");

Imprimir ("El jugador 3 tiene dos puntos");

Sino

Si (a == 1 && b == 1 && c == 1) || (a == 2 && b == 2 && c == 2) || (a == 3 && b == 3 && c == 3) || (a == 1 && b == 2 && c == 3) entonces

Imprimir ("No hay ganador");

Imprimir ("La puntuación de todos los jugadores es de 0");

Si (a == 1 && b == 3 && c == 2) || (a == 3 && b == 2 && c == 1) || (a == 2 && b == 3 && c == 1) || Si (a == 1 && b == 2 && c == 3) || (a == 3 && b == 1 && c == 2) || (a == 2 && b == 1 && c == 3) entonces

Imprimir ("No hay ganador");

Imprimir ("La puntuación de todos los jugadores es de 0");

Si (a == 1 && b == 1 && c == 3) || (a == 3 && b == 3 && c == 2) || (a == 2 && b == 2 && c == 1) entonces

Imprimir ("Hay un empate entre el Jugador 1 y el Jugador 2");

Imprimir ("El jugador 1 tiene un punto"); Imprimir

("El jugador 2 tiene un punto");

Imprimir ("El jugador 3 tiene cero puntos");

Si (a == 3 && b == 1 && c == 1) || (a == 2 && b == 3 && c == 3) || (a == 2 && b == 2 && c == 1) entonces

Imprimir ("Hay un empate entre el Jugador 2 y el Jugador 3");

Imprimir ("El jugador 1 tiene cero puntos");

Imprimir ("El jugador 2 tiene un punto");

Imprimir ("El jugador 3 tiene un punto");

Si $(a == 1 \ \&\& \ b == 3 \ \&\& \ c == 1) \ || \ (a == 3 \ \&\& \ b == 2 \ \&\& \ c == 3) \ || \ (a == 2 \ \&\& \ b == 1 \ \&\& \ c == 2)$ entonces

Imprimir (Hay un empate entre el Jugador 1 y el Jugador 3");

Imprimir ("El jugador 1 tiene un punto");

Imprimir ("El jugador 2 tiene cero puntos");

Imprimir ("El jugador 3 tiene un punto");

Si $(a > 3 \ || \ b > 3 \ || \ c > 3)$ entonces

Imprimir ("el valor es incorrecto");

$K = k + 1$

}//FinMientras

}//FinAlgoritmo