Proyecto #1

Algoritmo

Jassir Rodriguez, Gabriela Salado

8-1016-1226 8-

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)

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) hacer

Imprimir ("Ingrese el número ", i, ":");

leer N;

si (N > M) entonces

M = N

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 y c == 1) || (a == 3 && b ==2 y 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 y b == 3 y 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 y a == 2) || (c == 1 y b == 3 y a == 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 == 2) || (a == 2 && b == 2 && c == 1) || (a == 3 && b == 3 && c == 1) || SI (a == 1 && b == 1 && c == 3) || (a ==3 && b == 3 && c == 2) || (a == 2 && b == 2 && c == 3) 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 == 3 && b == 2 && c == 2) || (a == 2 && b == 1 && c == 1) || SI (a == 2 && b == 3 && c == 3) || (a ==3 1 && b == 3 && c == 3) || (a == 1 && b == 2 && c == 2) 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 == 2 && c == 1) || (a == 2 && b == 3 && c == 2) || (a == 3 && b == 2 && c == 3) || SI (a == 3 && b == 1 && c == 3) || (a == 1 && b == 3 && c == 1) || (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