# CURSO DE PROGRAMACION

Algoritmo “sin\_titulo” (la palabra sin título debe ser reemplazada por el nombre del algoritmo)

<Acciones>

FinAlgoritmo

IDENTIFICADORES

identificar las entidades del programa (nombre del programa, nombres de variables, constantes,

subprogramas, etc.). En PseInt los identificadores deben constar sólo de letras, números y/o

guión\_bajo(\_), comenzando siempre con una letra y se suelen escribir siempre en minúsculas.

Estos tampoco pueden contar de tildes, ni de la letra Ñ, ya que generaría errores.

TIPO DE DATO EN PSEINT

**Entero**: solo números enteros.

**Rea**l: números con cifras decimales. Para separar decimales se utiliza el punto. Ejemplo:

3.14

**Carácter**: cuando queremos guardar un carácter. Los Caracteres se encierran entre

comillas simples. un carácter (unidimensional): ‘a’, 'A'.

**Lógico:** cuando necesitamos guardar una expresión lógica (verdadero o falso). Es el

equivalente de encendido/apagado, 0/1. Estas expresiones las usaremos mucho a medida

que avance el curso para poner condiciones.

**Cadena**: cuando queremos guardar cadenas de caracteres. Las Cadenas se encierran

entre comillas dobles. una cadena (multidimensional): “esto es una cadena”, "hola

mundo"

¿CÓMO CREO UNA VARIABLE?

Definir <nombre\_variable> como <tipo\_de\_dato>

Si queremos declarar una variable de tipo entero se escribe:

Definir varNumero Como Entero

ESCRIBIR

La instrucción Escribir permite mostrar información y valores de variables.

Escribir <exprl> , <expr2> , ... , <exprN>

Esta instrucción imprime en la interfaz gráfica o ambiente (en este caso en la pantalla) los valores obtenidos de evaluar N expresiones, el valor de un variable o de un mensaje. Dado que puede incluir una o más expresiones, mostrará uno o más valores.

LEER

La instrucción Leer permite ingresar información por teclado al usuario a través de la interfaz

gráfica o ambiente de Pseint. Que se mostrará al correr nuestro algoritmo

Leer <variablel>, <variable2>,

¿CÓMO ASIGNAMOS VALORES A LAS VARIABLES?

Se puede realizar de dos maneras, con el signo igual o una flecha:

<variable> <- <expresión>

<variable> = <expresión>

expresión es igual a una expresión matemática o lógica, a una variable o constante.

OPERADORES ALGEBRAICOS

Tabla

Descripción generada automáticamente

Función TRUNC(x)

La función trunc recibe un número y devuelve la parte entera de un numero removiendo

cualquier digito decimal (dígitos situados después de la coma). Trunc siempre redondea hacia el valor inferior.

Escribir "Truncamos 3.7: " trunc(3.7) Nos mostraría: Truncamos 3.7: 3

FUNCIONES PSEINTTabla

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza baja