**TRABAJO PRÁCTICO N°3**

**Ejercicio 1**

Resolver el siguiente problema utilizando pseudocódigo, analizando previamente el problema para lo que tendrás que identificar Entrada, Proceso y Salida.

Elabore un algoritmo que permita identificar el tipo de triángulo (Escaleno, Equilátero e Isósceles) conociendo sus tres lados.

**ENTRADA: VALOR DE LOS 3 LADOS**

**PROCESO: EVALUAR LADO1, LADO2, LADO3**

**SALIDA: TIPO DE TRIANGULO**

**INICIO**

**VARIABLES: LADO1, LADO2, LADO3**

**MOSTRAR “ingrese lado1, lado2, lado3”**

**LEER LADO1, LADO2, LADO3**

**IF (LADO1=LADO2) O (LADO1=LADO3)**

**MOSTRAR “El triángulo es Equilateró”**

**ELSE IF (LADO1=LADO2) O (LADO2=LADO3) O (LADO1=LADO3)**

**MOSTRAR “El triángulo es Isoceles”**

**ELSE IF**

**MOSTRAR “El triángulo es Escaleno”**

**END ELSE IF**

**END**

**Ejercicio 2**

Resolver el siguiente problema utilizando pseudocódigo, analizando previamente el problema para lo que tendrás que identificar Entrada, Proceso y Salida.

Escriba un algoritmo que lea por teclado el peso de un producto dado en kg., y lo convierta a gramo, centigramo y miligramo. Mostrar en pantalla el menú con las opciones y el resultado obtenido

**ENTRADA: PRODUCTO EN KILOGRAMO**

**PROCESO: CONVERTIR PESO A GRAMO, CENTIGRAMO, MILIGAMO**

**SALIDA: CONVERSION**

**INICIO**

**VARIABLES: KG, OPCION, RESULTADO= 0**

**MOSTRAR “ingrese valor en kg.”**

**LEER KG.**

**MOSTRAR “Ingrese 1: Gramos – 2: Centigramos – 3: Miligramos”**

**LEER OPCIÓN**

**CASE OPCIÓN**

**1: RESULTADO= KG \* 1000**

**2: RESULTADO= KG \* 10000**

**3: RESULTADO= KG \* 100000**

**ELSE**

**MOSTRAR “Valor debe ser entre 1 y 3”**

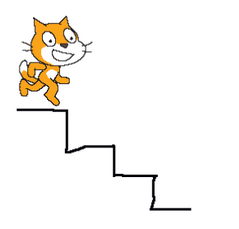
**END CASE**

**MOSTRAR RESULTADO**

**END**

**Ejercicio 3**

Ahora trabajamos con Scratch, pintamos un objeto con forma de escalera y ponemos al gato de Scratch arriba del todo. Debemos hacer un bucle repetir hasta que toque el borde y mientras que Mitch ande, pero siempre que note que no toca la escalera quiere decir que debe bajar el escalón.



**Ejercicio 4**

Ahora con Scratch crearemos un juego de persecución. Para iniciar debes elegir un fondo y un objeto, debes hacer que se mueva cuando presionas las flechas. Luego debes añadir el objeto a perseguir, debes hacer que este objeto se mueva aleatoriamente.