



Laboratorio 04

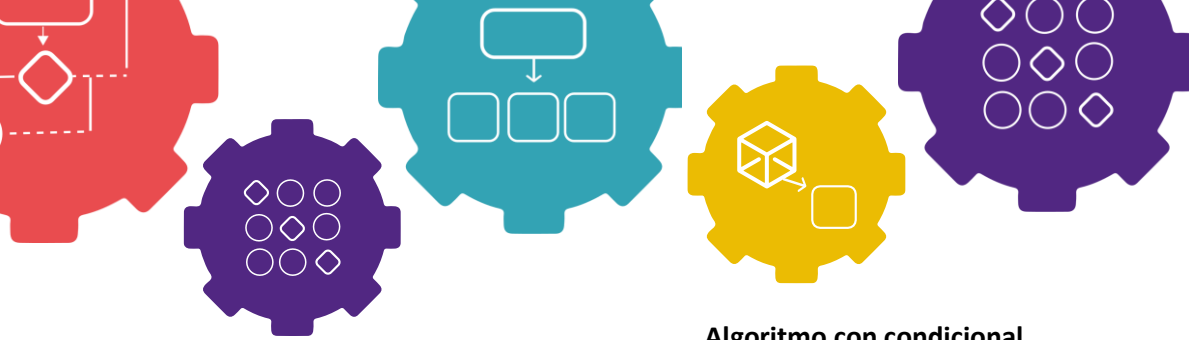
Nombre: Diego Alejandro Manrique Ríos

Carnet: 1197624

Carrera: Ingeniería Mecánica

Laberinto

1. Ax 1
2. D
3. Ax 3
4. D
5. Ax 1
6. I
7. Ax2
8. I
9. Ax2
10. T
11. I
12. I
13. AX2
14. D
15. AX2
16. D
17. AX3
18. I
19. AX2
20. D
21. AX2
22. D
23. AX1
24. T



Algoritmo con condicional

Se solicita ingresar la cantidad(num1)

Se solicita ingresar la cantidad(num2)

Se solicita ingresar la cantidad(num3)

Iniciar variable para guardar el mayor número(max) y asignar el valor de num1

Iniciar variable para guardar el menor número (min) y asignar el valor de num1

Si num2 es mayor que (max) actualizar max con el valor de num2

Si num3 es mayor que(max) actualizar max con el valor de num3

Si num2 es menor que(min) actualizar min con el valor de num2

Si num3 es menor que(min) actualizar min con el valor de num3

Mostrar el mayor numero (max) y mostrar el menor número (min) al usuario

Entonces imprimir número (max) y numero (min)

Algoritmo Triangulo

Se solicita ingresar la longitud (lad1)

Se solicita ingresar la longitud (lad2)

Se solicita ingresar la longitud (lad3)

SI lad1 es igual a lad2 y lad2 es igual a lad3 entonces el triángulo es equilátero

Si lad1 es igual al lad2 o lad1 es igual a lad3 o lad2 es igual a lad3 entonces el triángulo es isósceles

Si lad1 no es igual a lad2, lad1 no es igual a lad3, lad2 no es igual a lad3 entonces el triangulo es Escaleno

Mostrar al usuario el tipo de Triangulo (Escaleno, equilátero, isósceles)