El problema de la isla de Manhattan

Interés

// Definir variables

Flotante cai=24.00, inte= 0.06, incp;

Entero tiem=349;

incp= (cai(1+inte))\*\*tiem;

Imprimir (``El valor obtenido en el año 1976 es:’ ’incp);

}// Fin

Algoritmo \_ serie \_Fibonacci

{

Variables

Entero a = 0, b = 1;

Mientras (a <= 5)

{

Sentencia

Imprimir (a);

a = a + b

}

// fin

**Leer 10 números imprimir cual es el mayor y cuál es el menor**

Números

//Definir variables

Entero mayor=-100, menor=100, a, p;

Carácter h=”y”

Mientras (h==”y”)

**{**

Para (p=0; p<=10; p++)

**{**

Imprimir (``ingrese el valor de a’’)

Leer (a);

Si (a>mayor) entonces

{Imprimir (``el mayor es:’’ a)}

Si (a<menor) entonces

{Imprimir (``el menor es:’’a)}

**}** // Fin para

Imprimir (``el número mayor ahora es:’’a)

Imprimir (``el número menor ahora es:’’a)

Imprimir (``desea repetir el proceso Y/N);

Leer (h);

**}** // Fin mientras

}// Fin del algoritmo

Algoritmo\_ Tres jugadores

{

variables

Cadena jugador1, jugador2, jugador3, puntuación1, puntuacion2, puntuacion3, ronda 1, ronda 2, ronda 3;

Carácter T = ‘Y’;

Para (Ronda = 1; ronda <= 3; Ronda = Ronda +1)

Puntuación1 = 0

Puntuación2 = 0

Puntuación3 = 0

Ronda1 = 0

Ronda2 = 0

Ronda3 = 0

// definir variables

Imprimir (“jugador 1”);

Leer (jugador1);

Imprimir (“jugador 2”);

Leer (jugador2);

Imprimir (“jugador 3”);

Leer (jugador3);

// proceso

{Ronda 1 = Ronda 1 + Ronda

SI (jugador1 == papel && jugador2== piedra && jugador3 == tijera) entonces

puntuación 1 = puntuación 1 +1

{imprimir (“jugador1 ganador”, puntuación 1);}

SI (jugador1 == tijera && jugador2== papel && jugador3 == piedra) entonces

puntuación 1 = puntuación 1 +1

{imprimir (“jugador2 ganador”, puntuación 1);}

SI (jugador1 == piedra && jugador2== tijera && jugador3 == papel) entonces

puntuación 1 = puntuación 1 +1

{imprimir (“jugado3 ganador”, puntuación 1);}

SI (jugador1 == piedra && jugador2== piedra && jugador3 ==piedra) entonces

puntuación 1 = puntuación 1 + 0

{imprimir (“Empate”, puntuación 1);}

SI (jugador1 == papel && jugador2== papel && jugador3 == papel) entonces

puntuación 1 = puntuación 1 + 0

{imprimir (“Empate”, puntuación 1);}

SI (jugador1 == tijera && jugador2== tijera && jugador3 == tijera) entonces

puntuación 1 = puntuación 1 + 0

{imprimir (“Empate”, puntuación 1);}

} // FIN Ronda 1

} // FIN SI

{Ronda 2 = Ronda1 + Ronda

SI (jugador1 == papel && jugador2== piedra && jugador3 == tijera) entonces

puntuación 2 = puntuación 1 + 1

{imprimir (“jugador1 ganador”, puntuación 2);}

SI (jugador2 == tijera && jugador2== papel && jugador3 == piedra) entonces

puntuación 2 = puntuación 1 + 1

{imprimir (“jugador2 ganador”, puntuación 2);}

SI (jugador3 == piedra && jugador2== tijera && jugador3 == papel) entonces

puntuación 2 = puntuación 1 + 1

{imprimir (“jugador3 ganador”, puntuación 2);}

SI (jugador1 == piedra && jugador2== piedra && jugador3 ==piedra) entonces

puntuación 2 = puntuación 1 + 0

{imprimir (“Empate”, puntuación 2);}

SI (jugador1 == papel && jugador2== papel && jugador3 == papel) entonces

puntuación 2 = puntuación 1 + 0

{imprimir (“Empate”, puntuación 2);}

SI (jugador1 == tijera && jugador2== tijera && jugador3 == tijera) entonces

puntuación 2 = puntuación 1 + 0

{imprimir (“Empate”, puntuación 2);}

} // FIN Ronda 2

} // FIN SI

{Ronda 3 = Ronda 2 + Ronda 1

SI (jugador1 == papel && jugador2== piedra && jugador3 == tijera) entonces

puntuación 3 = puntuación 2 + 1

{imprimir (“jugador1 ganador”, puntuación 3);}

SI (jugador2 == tijera && jugador2== papel && jugador3 == piedra) entonces

puntuación 3 = puntuación 2 + 1

{imprimir (“jugador2 ganador”, puntuación 3);}

SI (jugador3 == piedra && jugador2== tijera && jugador3 == papel) entonces

puntuación 3 = puntuación 2 + 1

{imprimir (“jugador3 ganador”, puntuación 3);}

SI (jugador1 == piedra && jugador2== piedra && jugador3 ==piedra) entonces

puntuación 3 = puntuación 2 + 0

{imprimir (“Empate”, puntuación 3);}

SI (jugador1 == papel && jugador2== papel && jugador3 == papel) entonces

puntuación 3 = puntuación 2 + 0

{imprimir (“Empate”, puntuación 3);}

SI (jugador1 == tijera && jugador2== tijera && jugador3 == tijera) entonces

puntuación 3 = puntuación 2 + 0

{imprimir (“Empate”, puntuación 3);}

} // FIN Ronda 3

} // FIN SI

Repetir

{imprimir (“¿Quiere repetir las tres rondas nuevamente? (Y/N)”);

Leer (T);}

} //Fin del algoritmo