

# Introducción a la programación

Explicación Práctica 1 - Parte 5 Máximos y Mínimos

Realizar un programa que lea números naturales desde teclado. La lectura debe finalizar cuando se ingrese el número 0, el cual **no** debe procesarse.

Informar en pantalla cuál es el número máximo leído.

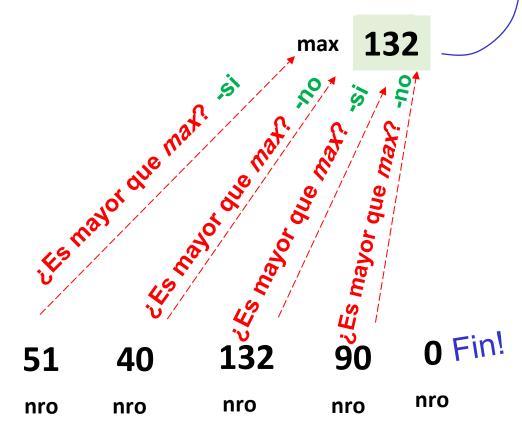
¿Estructura de control?

¿Datos a calcular?

¿Datos a leer de teclado?

Analizando el problema...

Variable para llevar el máximo, inicializada con un valor muy bajo.



Se comienza a leer hasta que llegue el 0...

El número leído más alto fue: 132

Realizar un programa que lea números naturales desde teclado. La lectura debe finalizar cuando se ingrese el número 0, el cual **no** debe procesarse.

Informar en pantalla cuál es el número máximo leído.

```
program valorMaximo;
var
   nro, max: integer;

Begin
   max:= -1;
   readln(nro); {leo un número}
   while(nro <> 0) do begin
      if (nro > max) then {evalua el máximo}
            max:= nro;
      readln(nro); {leo otro número}
   end;
   writeln('El número más alto fue: ', max);
end.
```

Realizar un programa que lea números naturales desde teclado. La lectura debe finalizar cuando se ingrese el número 0, el cual **no** debe procesarse.

Informar en pantalla cuáles son los 2 número máximos leídos.

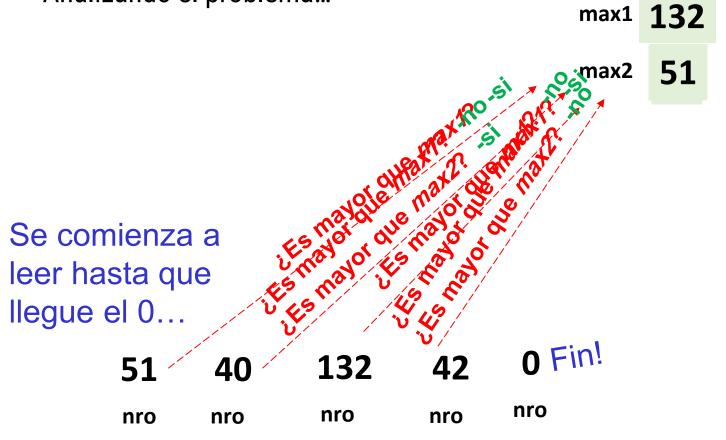
¿Estructura de control?

¿Datos a calcular?

¿Datos a leer de teclado?

Analizando el problema...

Variables para llevar el máximo1 y el máximo2.



Los 2 números más alto fueron: 132 y 51

## CALCULAR 2 MÁXIMOS

```
program DosMaximos;
var
  max1, max2: integer;
  n: integer;
begin
  max1:=-1; max2:=-1; {inicializa los maximos}
  read(n);
  while (n <> 0) do begin
    if (n > max1) then begin {evalua máximo 1}
      max2:=max1;
      max1:=n;
    end
    else
      if (n > max2) then {evalua máximo 2}
        max2:=n;
    read(n);
  end;
  writeln('Los 2 números mas altos fueron', max1, 'y', max2);
end.
```