

Ejercicios de Diagramas de flujo

1. Desarrolla el algoritmo de un programa que nos de la bienvenida, nos pida nuestro nombre y lo muestre por pantalla con el formato "Hola <nombre>"
2. Desarrolla el algoritmo de un programa que nos pida dos números enteros, los sume y nos muestre el resultado.
3. Desarrolla el algoritmo de un programa que nos pida un numero y nos muestre su cubo.
4. Desarrolla el algoritmo de un programa que nos pida nuestra edad y nos diga si somos mayores o menores de edad.
5. Desarrolla el algoritmo de un programa que nos pida dos números y nos diga cual es mayor.
6. Desarrolla el algoritmo de un programa que nos pida nuestro año de nacimiento y calcule nuestra edad.
7. Desarrolla el algoritmo de un programa que almacene 3 números en 3 variables A, B y C. El diagrama debe decidir cuál es el mayor y cuál es el menor.
8. Desarrolla el algoritmo de un programa que me pida dos números y me calcule las 4 operaciones matemáticas.
9. Desarrolla el algoritmo de un programa que me pida el nombre, la edad y la población y me muestre esos datos
10. Desarrolla el algoritmo de un programa que pide un número y luego evalúa si dicho número es par o impar.
11. Desarrolla el algoritmo de un programa que escriba por pantalla los números del 1 al 100.
12. Desarrolla el algoritmo de un programa que escriba por pantalla los números pares del 10 al 200.
13. Desarrolla el algoritmo de un programa que pide un número y luego evalúa si dicho número es positivo, negativo o neutro.
14. Desarrolla el algoritmo de un programa que pide un número por teclado y tu nombre y mostrar tu nombre por pantalla tantas veces como indique dicho número.
15. Desarrolla el algoritmo de un programa de registros con Nombre, Apellidos y Edad, y comprueba que los datos están introducidos.

16. Desarrolla el algoritmo de un programa de login con usuario (admin) y contraseña (1234). Si alguno de los dos es incorrecto, debe volver al inicio. Al tercer intento, el programa se cierra
17. Desarrolla el algoritmo de un programa que permita introducir un número del 1 al 7, y te diga a qué día de la semana corresponde.
18. Desarrolla el algoritmo de un programa que escriba los números impares del 540 al 172
19. Desarrolla el algoritmo de un programa que sume todos los enteros comprendidos entre el 4 y el 25 y muestre el resultado final
20. Desarrolla el algoritmo de un programa que sume todos los números introducidos hasta que se introduzca un 0, en ese momento debe mostrar un mensaje con el total de los números sumados.
21. Desarrolla el algoritmo de un programa que calcule la nota final teniendo en cuenta que se harán 2 exámenes que son el 40% de la nota, y 4 ejercicios prácticos que son el 60% de la nota.
22. Desarrolla el algoritmo de un programa de caja registradora de una tienda
23. Desarrolla el algoritmo de un programa de un cajero de un banco
24. Desarrolla el algoritmo de un programa que permita calcular el área y el perímetro de una circunferencia a partir de su radio, que tendrá que introducirlo el usuario.
25. Desarrolla el algoritmo de una eurocalculadora que permita convertir euros en pesetas y viceversa
26. Desarrolla el algoritmo de un programa que calcule el factorial de un número entero positivo
27. Desarrolla el algoritmo de un programa de gestión de almacén de cajas de mantecados. Las existencias iniciales son 1000, se podrán hacer pedidos hasta que el stock sea inferior a 200
28. Desarrolla el algoritmo de un programa que calcule el total de una factura a partir de la base imponible (precio sin IVA).
29. Desarrolla el algoritmo de un programa que imprima por pantalla el abecedario
30. Desarrolla el algoritmo de un programa que genere un número aleatorio del 1 al 100 y no lo muestre. El usuario deberá intentar adivinar el número secreto, y el programa le dirá si el introducido es correcto o no, tiene 3 intentos.