**Corporación de estudios tecnológicos del norte del valle**

**Estudiante**

Natalia Isabel Hernández Naveros

**Programa**

Técnico profesional en programación de aplicaciones informáticas

**Estructura Datos I**

**Valle del cauca**

**Cartago**

**2016**

Construir el diagrama de flujo para los siguientes programas:

|  |
| --- |
| Imprimir en pantalla 50 veces “hola mundo”. |
| d:\Documents and Settings\User\Mis documentos\Mis imágenes\1-1.bmp |
| Imprimir los números desde 0 a n(siendo n una variable numérica ingresada por el usuario). |
| d:\Documents and Settings\User\Mis documentos\Mis imágenes\1-2.bmp |
| Ingresar un número n(siendo n una variable numérica ingresada por el usuario), comprobar si es positivo o negativo y mostrar el mensaje en pantalla. |
| d:\Documents and Settings\User\Mis documentos\Mis imágenes\1-3.bmp |

Construir el pseudocódigo para los siguientes programas:

|  |  |
| --- | --- |
| Imprimir los números primos desde 2 hasta n (siendo n una variable numérica ingresada por el usuario). | Proceso numero\_primos  Definir n Como Real;  Definir x,m Como Real;  Definir p Como Logico;  Escribir 'ingresar el valor tope de los numeros primos';  Leer n;  Para x<-2 Hasta n Hacer  m<-2;  p<-Verdadero;  Mientras p=Verdadero Y m<x Hacer  Si x MOD m=0 Entonces  p<-falso;  Sino  m<-m+1;  FinSi  FinMientras  Si p=Verdadero Entonces  Escribir 'el numero ',x,' es primo';  FinSi  FinPara  FinProceso |
| Ingresa un numero n (siendo n una variable numérica ingresada por el usuario), comprobar si es par o impar y mostrar un mensaje en pantalla | Proceso sin\_titulo  Definir n Como Entero;  Escribir 'Ingrese un numero';  Leer n;  Si n%2=0 Entonces  Escribir 'Par';  Sino  Escribir 'Impar';  FinSi  FinProceso |
| Crear un juego, donde el usuario ingresa un valor n(siendo n una variable numérica ingresada por el usuario), y se muestra en pantalla un mensaje “inténtelo de nuevo”, hasta que el usuario ingrese el número 0, mostrar el pantalla “Has ganado”. | Proceso sin\_titulo  Definir n como entero;  Escribir 'Ingrese un numero';  Leer n;  Mientras n>0 o n<0 Hacer  Escribir 'Intentalo de nuevo';  Leer n;  FinMientras  Escribir 'Has ganado';  FinProceso |