

TAREA No 3

Realice el diagrama de flujo, prueba de escritorio y pseudocódigo de los siguientes algoritmos

1. Realice un algoritmo que dado un número por teclado según sea el número mostrar “pésimo” si el número es menor a 25, “malo” si el número está entre 25 y 50, “bueno” si el número está entre 50 y 75 y “excelente” si el número es mayor que 75.

Ejemplos: Entrada		Salida
26	->	malo
55	->	bueno
80	->	excelente
10	->	pesimo

2. Realice un algoritmo para visualizar el mayor de 4 números introducidos por teclado.

Ejemplos: Entrada		Salida
1 2 4 6	→	6
8 2 3 5	→	8
7 9 4 8	→	9

3. Dados dos números por teclado visualizar el mayor si ambos son pares, mostrar el menor si ambos son impares y si uno es par y el otro impar, mostrar el impar.

Ejemplos: Entrada		Salida
8 6		8
7 5		5
6 7		7

4. Dados los lados de un triángulo determine que tipo de triángulo se trata: “equilátero” si tiene tres lados iguales, “isósceles” si tiene dos lados iguales, o “escaleno” si tiene los tres lados desiguales.

Ejemplos: Entrada		Salida
6 8 2	→	escaleno
4 7 4	→	isocles
6 6 6	→	equilatero

5. Diseñar un algoritmo que permita determinar si un año es o no es bisiesto. Un año es bisiesto si es múltiplo de 4 (por ejemplo 1984), excepto aquellos divisibles entre 100, salvo si ellos son también múltiplos de 400 (2000 es bisiesto, pero; 1800 no lo es).

Ejemplos: Entrada		Salida
1993	→	no es bisiesto
1984	→	bisiesto
2000	→	bisiesto
1800	→	no es bisiesto