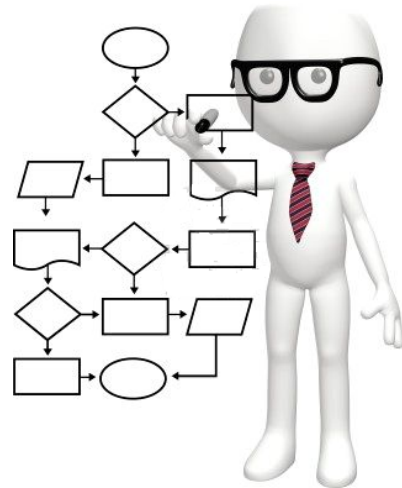


EJERCICIOS

Unidad 1. Introducción a la programación

El desarrollo de esta **Unidad 1** como se indicaba en la guía del módulo se desarrollará a lo largo de **una quincena**. En esta primera quincena se alcanzara el primer tema.

¡¡ Se recomienda leer detenidamente esta guía de la Unidad. Pues en ella se indica la parte fundamental de la misma y las actividades y/o ejercicios a realizar por el alumn@ !!



Parte Ejercicios

Las actividades se enviarán en formato digital (formato .docx/.pdf) y se presentarán capturas de pantalla de todo lo necesario para mostrar la actividad realizada.

1. Actividades de la unidad a presentar en una memoria:

1. Realizar el diagrama de flujo y el pseudocódigo de los siguientes programas, el resto de posibles datos debes de ser validados e informados por pantalla como "Dato no valido":
 - i. El programa debe solicitar un número de entre 0 y 999 e informar por pantalla el número de cifras que tiene dicho número.
 - ii. Programa que solicite tres números y que imprima el mayor de los tres.
 - iii. Sumar los primeros 50 números naturales positivos, y muestra el resultado.
 - iv. Multiplica los primeros n números naturales positivos, y muestra todos los números.
 - v. Programa de solicitar un número por teclado e informar si es un número primo o no.

Notas:

Los diagramas se presentaran hecho con cualquier programa que se quiera. Uno programa que nos permita hacer diagramas de flujo es el Microsoft Visio, os podéis bajar de la página oficial una versión de pruebas para realizar los ejercicios.

También se dispone de páginas web que nos permiten realizar diagramas de flujo online, tales como <https://cacoo.com/lang/es/sample/flowchart>, podéis probarlas.

Incluso podéis utilizara el Paint.