

## COMPARACIÓN DE INSTRUCCIONES DE ALGORITMOS Y DEL LENGUAJE C

ALGORITMO EN PSEUDOCÓDIGO	PROGRAMA EN LENGUAJE C
Algoritmo NombreAlgoritmo	#include<stdio.h> //librería de E/S void main ( )
Las {} son iguales en ambos, para delimitar bloques de instrucciones	
Los comentarios son igual en ambos /*comentarios de varias líneas*/ //comentarios de una línea	
Tipos de datos	Tipos de datos
entero	int
flotante	float
caracter	char
cadena	char [tamaño] el tamaño se refiere a la cantidad de caracteres de longitud para la cadena, se representa por un número entero
imprimir ("mensaje"); imprimir ("mensaje",variable);	printf ("mensaje"); printf ("mensaje tipo_dato_variable", variable); tipo_de_dato_variable: %i o %d para variables del tipo int %f para variables del tipo float %c para carácter %s para cadena
leer (variable); leer (variable1, variable2);	scanf ("%tipo_dato", &variable); scanf ("%tipo %tipo", &variable1, &variable2); tipo (%i %d %f %c) si desea leer una cadena se utiliza gets(variable);
si (condición) { //Bloque de instrucciones }	if (condición) { //Bloque de instrucciones }
si (condición) { //Bloque de instrucciones } de otro modo { //Bloque de instrucciones }	if (condición) { //Bloque de instrucciones } else { //Bloque de instrucciones }

<pre> si (condición) {     //Bloque de instrucciones } de otro modo     si (condición2)     {         //Bloque de instrucciones     }     de otro modo     {         //Bloque de instrucciones     } </pre>	<pre> if (condición) {     //Bloque de instrucciones } else if (condición2) {     //Bloque de instrucciones } else {     //Bloque de instrucciones } </pre>
<pre> mientras (condición) {     //Bloque de instrucciones } </pre>	<pre> while (condición) {     //Bloque de instrucciones } </pre>
<pre> repetir {     //Bloque de instrucciones } hasta que (condición); </pre>	<pre> do {     //Bloque de instrucciones } while (condición); </pre>
<pre> para (var = valor_inicial; condición; contador) {     //Bloque de instrucciones } </pre>	<pre> for (var = valor_inicial; condición; contador) {     //Bloque de instrucciones } </pre>