


| | |
|--|------------------------|
|  <p>SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA GUÍA DE APRENDIZAJE SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Proceso Gestión de la Formación Profesional Integral Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral</p> | Versión: 01 |
| | Fecha: 01/04/2013 |
| | Código: F004-P006-GFPI |

Análisis y desarrollo de sistemas de información.

Algoritmos 1.

- **Temas a evaluar.**

Estructura de un programa, estructuras de control. si, mientras que, repetir si anidado
 Condiciones simples y compuestas.

Operadores + , - , * , / , ^ , < > y, o


- **Herramientas a utilizar.**

Pseint

- **Desarrollo de la actividad**

Se deben realizar los siguientes programas individuales (archivo por programa).

1. Diseñe un programa que por teclado solicite una palabra o frase, como resultado debe mostrar en pantalla "roa rrr" y la frase.
2. Diseñe un programa que por teclado solicite dos números y los sume, como resultado debe mostrar en pantalla "la suma de su numero A mas su numero B es resultado".
3. Diseñe un programa que por teclado solicite dos números y los reste, como resultado debe mostrar en pantalla "la resta de su numero A menos su numero B es resultado".
4. Diseñe un programa que por teclado solicite dos números y los multiplique, como resultado debe mostrar en pantalla "la multiplicacion de su numero A por su numero B es resultado".
5. Diseñe un programa que por teclado solicite dos números y los divida, como resultado debe mostrar en pantalla "la división de su numero A sobre su numero B es resultado" si el num dos el denominador es cero debe salir las palabras "Error división por 0".
6. Diseñe un programa que encuentre el área y perímetro de un rectángulo y pida los datos necesarios para dar solución y muestre en pantalla el nombre de la figura su área en unidades cuadradas y su perímetro en unidades simples, recuerde que no existen áreas o perímetros menores o iguales a cero.
7. Diseñe un programa que encuentre el área y perímetro un círculo pida los datos necesarios para dar solución y muestre en pantalla el nombre de la figura su área en unidades cuadradas y su perímetro en unidades simples, recuerde que no existen áreas o perímetros menores o iguales a cero.
8. Diseñe un programa que encuentre el área de un triangulo pida los datos necesarios para dar solución y muestre en pantalla el nombre de la figura su área en unidades cuadradas, recuerde que no existen áreas o perímetros menores o iguales a cero.

| | |
|--|------------------------|
|  <p>SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA GUÍA DE APRENDIZAJE SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Proceso Gestión de la Formación Profesional Integral Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral</p> | Versión: 01 |
| | Fecha: 01/04/2013 |
| | Código: F004-P006-GFPI |

9. Utilizando la función azar diseñe un programa que de números aleatorios desde 1 hasta el 6.
10. Diseñe un programa que encuentre el área y perímetro del material necesario para construir un cilindro con tapa también que volumen ocupara, con sus respectivas unidades y restricciones.
 - Todos los programas deben mostrar una introducción al funcionamiento y el objetivo del programa.
 - Todos los programas deben repetirse (dentro de un ciclo hasta que el usuario decida acabarlo con un menú) ejemplo: para repetir el programa marque 1 de lo contrario otro número.
 - **La evidencia se debe enviar por el link de BLACKBOARD en formato PDF un solo archivo, con un cuadro por programa de la siguiente manera.**

| |
|---|
| Número y nombre del programa No |
| Código (copie y pegue el código) |
| Pantallazo de funcionamiento. |
| Pantallazo del diagrama de flujo |