

**RESUELTOS CON DIAGRAMAS**

**PROBLEMARIO DE ALGORITMOS**

**DE FLUJO Y PSEUDOCÓDIGO**

**RESUELTOS CON DIAGRAMAS DE FLUJO Y PSEUDOCÓDIGO**

**PROBLEMARIO DE ALGORITMOS**

Francisco Javier Pinales Delgado

César Eduardo Velázquez Amador

**PROBLEMARIO DE ALGORITMOS RESUELTOS**

**CON DIAGRAMAS DE FLUJO Y PSEUDOCÓDIGO**

D.R. © Universidad Autónoma de Aguascalientes

Av. Universidad No. 940

Ciudad Universitaria C.P. 20131, Aguascalientes, Ags. http://www.uaa.mx/direcciones/dgdv/editorial/

© Francisco Javier Pinales Delgado

César Eduardo Velázquez Amador

ISBN: 978-607-8285-96-9

Impreso y hecho en México / Printed and made in Mexico

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Índice | 9  13  15  16  17  17  20  25  27  28  28  43  45  47  49  88  90  90  93  95  95  138  139 | Prólogo  UNIDAD I.  HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN  PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMA CON COMPUTADORAS  Herramientas  Identificadores  Pseudocódigo  Diagramas de flujo  Diagramas Nassi-Schneiderman N/S  UNIDAD II.  SOLUCIÓN DE PROBLEMAS  CON ESTRUCTURAS SECUENCIALES  Introducción  Estructuras de control  Estructuras secuenciales  Problemas resueltos Problemas propuestos  UNIDAD III.  SOLUCIÓN DE PROBLEMAS  CON ESTRUCTURAS SELECTIVAS  Introducción  Estructuras selectivas  Problemas resueltos Problemas propuestos  UNIDAD IV.  SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON ESTRUCTURAS REPETITIVAS  Introducción  Estructuras repetitivas o de ciclo  Problemas resueltos  Problemas propuestos |

UNIDAD V.

INTRODUCCIÓN A LOS ARREGLOS UNIDIMENSIONALES

141 Y MULTIDIMENSIONALES (VECTORES Y MATRICES)

1. Introducción
2. Arreglos unidimensionales (vectores)

157 Arreglos bidimensionales (tablas)

1. Problemas resueltos
2. Problemas propuestos

APÉNDICE. Solución de problemas propuestos

Soluciones de la unidad dos

Soluciones de la unidad tres

Soluciones de la unidad cuatro

Soluciones de la unidad cinco

**PRÓLOGO**

El propósito de este libro es proporcionar a los alumnos que recién inician sus estudios en el área de computación una serie de problemas representativos, los cuales están resueltos algorítmicamente con detalle. En el área de programación existen diferentes herramientas que auxilian en la solución de problemas, pero seleccionar una de ellas para comenzar a introducir al estudiante en el área se vuelve un poco complicado, dado que cada una posee ventajas y desventajas; éstas son percibidas por los estudiantes, y si adoptan alguna herramienta con mayor facilidad, presentan cierto rechazo hacia las otras, por considerarlas más complicadas. Por tal motivo, en este libro se presentan tres herramientas para tratar de ayudar a los estudiantes a desarrollar una lógica apropiada para el planteamiento y solución de un problema (pseudocódigo, diagramas de flujo y diagramas Nassi-Schneiderman).

Los problemas que se plantean están enfocados en utilizar las tres estructuras básicas de la programación (secuencias, decisiones y ciclos), de tal forma que el alumno se vaya enrolando paso a paso en la solución de problemas cada vez más complejos, de aquí que el formato de este libro dedique una unidad a cada tipo de estructura, concluyendo finalmente con un capítulo del tratamiento de arreglos, tan útiles en la solución de problemas.

Definitivamente el objetivo de este libro no es establecer un patrón para resolver los problemas, tan sólo es el de proporcionar ayuda a los alumnos para desarrollar una lógica apropiada mediante la utilización de una de las herramientas para la solución de problemas, los cuales, posteriormente, podrán ser implementados en la computadora mediante un lenguaje de programación.

11

Queremos agradecer a todas aquellas personas que contribuyeron para la realización de este proyecto, especialmente a las autoridades de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, por darnos las facilidades para poder realizar este trabajo. A las profesoras Ma. Guadalupe Mendoza y Lorena Pinales Delgado, por apoyar en la revisión de este libro; a Luz Patricia Pinales Delgado, por su colaboración en la realización de esta obra.

Francisco Javier Pinales Delgado

Cesar Eduardo Velázquez Amador

PRÓLOGO

**UNIDAD I**

**HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN**

**PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMA**

**CON COMPUTADORAS**

# Herramientas

Para implementar la solución de un problema mediante el uso de una computadora es necesario establecer una serie de pasos que permitan resolver el problema, a este conjunto de pasos se le denomina algoritmo, el cual debe tener como característica final la posibilidad de transcribirlo fácilmente a un lenguaje de programación, para esto se utilizan herramientas de programación, las cuales son métodos que permiten la elaboración de algoritmos escritos en un lenguaje entendible.

Un algoritmo, aparte de tener como característica la facilidad para transcribirlo, debe ser:

1. Preciso. Debe indicar el orden en el cual debe realizarse cada uno de los pasos que conducen a la solución del problema.
2. Definido. Esto implica que el resultado nunca debe cambiar bajo las mismas condiciones del problema, éste siempre debe ser el mismo.
3. Finito. No se debe caer en repeticiones de procesos de manera innecesaria; deberá terminar en algún momento.

Por consiguiente, el algoritmo es una serie de operaciones detalladas y no ambiguas para ejecutar paso a paso que conducen a la resolución de un problema, y se representan mediante una herramienta o técnica.[[1]](#footnote-1) O bien, es una forma de describir la solución de un problema planteado en forma adecuada y de manera genérica.

Además de esto, se debe considerar que el algoritmo, que posteriormente se transformará en un programa de computadora, debe considerar las siguientes partes:

* Una descripción de los datos que serán manipulados.
* Una descripción de acciones que deben ser ejecutadas para manipular los datos.
* Los resultados que se obtendrán por la manipulación de los datos.

Las herramientas o técnicas de programación que más se utilizan y que se emplearán para la representación de algoritmos a lo largo del libro son dos:

1. Pseudocódigo.
2. Diagramas de flujo.

Y alternativamente se presentarán soluciones de problemas donde se utilicen:

3. Diagramas Nassi-Schneiderman (N/S). **Identificadores**

Antes de analizar cada una las herramientas que se utilizan en representación de algoritmos para la solución de problemas, se establecerá qué son los identificadores que se utilizan dentro de un algoritmo.

Los identificadores son los nombres que se les asignan a los objetos, los cuales se pueden considerar como variables o constantes, éstos intervienen en los procesos que se realizan para la solución de un problema, por consiguiente, es necesario establecer qué características tienen.

Para establecer los nombres de los identificadores se deben respetar ciertas reglas que establecen cada uno de los lenguajes de programación, para el caso que nos ocupa se establecen de forma indistinta según el problema que se esté abordando, sin seguir regla alguna, generalmente se utilizará la letra, o las letras, con la que inicia el nombre de la variable que representa el objeto que se va a identificar.

## Constante

Un identificador se clasifica como constante cuando el valor que se le asigna a este identificador no cambia durante la ejecución o proceso de solución del problema. Por ejemplo, en problemas donde se utiliza el valor de PI, si el lenguaje que se utiliza para codificar el programa y ejecutarlo en la computadora no lo tiene definido, entonces se puede establecer de forma constante estableciendo un identificador llamado PI y asignarle el valor correspondiente de la siguiente manera:

PI = 3.1416.

De igual forma, se puede asignar valores constantes para otro identificadores según las necesidades del algoritmo que se esté diseñando.

## Variables

Los identificadores de tipo variable son todos aquellos objetos cuyo valor cambia durante la ejecución o proceso de solución del problema. Por ejemplo, el sueldo, el pago, el descuento, etcétera, que se deben calcular con un algoritmo determinado, o en su caso, contar con el largo (L) y ancho (A) de un rectángulo que servirán para calcular y obtener su área. Como se puede ver, tanto L como A son variables que se proporcionan para que el algoritmo pueda funcionar, y no necesariamente se calculen dentro del proceso de solución.

### *Tipos de variables*

Los elementos que cambian durante la solución de un problema se denominan variables, se clasifican dependiendo de lo que deben representar en el algoritmo, por lo cual pueden ser: de tipo entero, real y *string* o de cadena, sin embargo, existen otros tipos de variables que son permitidos con base en el lenguaje de programación que se utilice para crear los programas, por consiguiente, al momento de estudiar algún lenguaje de programación en especial se deben dar a conocer esas clasificaciones.

Para el caso de este libro, se denominará variables de tipo entero a todas aquellas cuyo valor no tenga valores decimales; contrario a las de tipo real, la cual podrá tomar valores con decimales. Como ejemplo de variables enteras se puede considerar el número de personas, días trabajados, edad de una persona, etcétera. Y para el caso de reales, se puede considerar el sueldo de una persona, el porcentaje de equis cantidad, etcétera.

En caso de que las variables tomen valores de caracteres, se designarán *string* o de cadena; como ejemplo de éstas se pueden mencionar el sexo de una persona, falso o verdadero, el nombre de una persona, el tipo de sangre, etcétera.

# Pseudocódigo

Sin duda, en el mundo de la programación el pseudocódigo es una de las herramientas más conocidas para el diseño de solución de problemas por computadora. Esta herramienta permite pasar casi de manera directa la solución del problema a un lenguaje de programación específico. El pseudocódigo es una serie de pasos bien detallados y claros que conducen a la resolución de un problema.

La facilidad de pasar casi de forma directa el pseudocódigo a la computadora ha dado como resultado que muchos programadores implementen de forma directa los programas en la computadora, cosa que no es muy recomendable, sobre todo cuando no se tiene la suficiente experiencia para tal aventura, pues se podrían tener errores propios de la poca experiencia acumulada con la solución de diferentes problemas.

Por ejemplo, el pseudocódigo para determinar el volumen de una caja de dimensiones A, B y C se puede establecer de la siguiente forma:

1. Inicio.

C

1. Leer las medidas A, B y C.
2. Realizar el producto de A \* B \* C y guardarlo en V

A (V = A \* B \* C).

1. Escribir el resultado V.
2. Fin.

B

Como se puede ver, se establece de forma precisa la secuencia de los pasos por realizar; además, si se le proporciona siempre los mismos valores a las variables A, B y C, el resultado del volumen será el mismo y, por consiguiente, se cuenta con un final.

# Diagramas de flujo

Los diagramas de flujo son una herramienta que permite representar visualmente qué operaciones se requieren y en qué secuencia se deben efectuar para solucionar un problema dado. Por consiguiente, un diagrama de flujo es la representación gráfica mediante símbolos especiales, de los pasos o procedimientos de manera secuencial y lógica que se deben realizar para solucionar un problema dado.

Los diagramas de flujo desempeñan un papel vital en la programación de un problema, ya que facilitan la comprensión de problemas complicados y sobre todo aquellos en que sus procesos son muy largos;[[2]](#footnote-2) generalmente, los diagramas de flujo se dibujan antes de comenzar a programar el código fuente, que se ingresará posteriormente a la computadora.

Los diagramas de flujo facilitan la comunicación entre los programadores y los usuarios, además de que permiten de una manera más rápida detectar los posibles errores de lógica que se presenten al implementar el algoritmo. En la tabla 1.1 se muestran algunos de los principales símbolos utilizados para construir un diagrama de flujo.

Dentro de los diagramas de flujo se pueden utilizar los símbolos que se presentan en la tabla 1.2, con los cuales se indican las operaciones que se efectuarán a los datos con el fin de producir un resultado.

|  |  |
| --- | --- |
| **Símbolo** | **Significado** |

Terminal /Inicio.

Entrada de datos.

Proceso.

Decisión.

Decisión múltiple.

Imprimir resultados.

Flujo de datos.

Conectores.

Tabla 1.1 Principales símbolos utilizados para construir los diagramas de flujo.

|  |  |
| --- | --- |
| **Símbolo** | **Operación** |
| + | Suma |
| - | Resta |
| \* | Multiplicación |
| / | División |
| ^ | Exponenciación |
| > | Mayor que |
| < | Menor que |
| >= | Mayor o igual que |
| <= | Menor o igual que |
| < > | Diferente que |
| = | Igual que |

Tabla 1.2 Principales símbolos utilizados en los diagramas de flujo para indicar las operaciones que se realizan para producir un resultado.

Por ejemplo, se puede establecer la solución del diagrama de flujo para determinar el volumen de una caja de dimensiones A, B y C como se muestra en la figura 1.1.

Inicio.

Leer las medidas A, B y C.

Calcular el volumen.

Escribir el volumen obtenido.

Fin del proceso.

Inicio

Fin

A, B, C

Volumen = A \* B \* C

Volumen

A

B

C

Figura 1.1 Diagrama de flujo para obtener el volumen de un cubo.

Y como se puede ver de manera gráfica, se establece de forma precisa la secuencia de los pasos por realizar para obtener el resultado del volumen. Como se puede verificar, son los mismos pasos que se establecieron en el algoritmo presentado previamente mediante el pseudocódigo.

# Diagramas Nassi-Schneiderman N/S

El diagrama N-S es una técnica en la cual se combina la descripción textual que se utiliza en el pseudocódigo y la representación gráfica de los diagramas de flujo. Este tipo de técnica se presenta de una manera más compacta que las dos anteriores, contando con un conjunto de símbolos muy limitado para la representación de los pasos que se van a seguir por un algoritmo; por consiguiente, para remediar esta situación, se utilizan expresiones del lenguaje natural, sinónimos de las palabras propias de un lenguaje de programación (leer, hacer, escribir, repetir, etcétera).

Por ejemplo, se puede establecer la solución del diagrama N/S para determinar el volumen de una caja de dimensiones A, B y C como se muestra en la figura 1.2.

Como se puede ver de este ejemplo, los diagramas N/S son como los diagramas de flujo en el que se omiten las flechas de unión y las cajas son contiguas. Las acciones sucesivas se escriben dentro de las cajas sucesivas y, como en los diagramas de flujo, se pueden escribir diferentes acciones en una caja.[[3]](#footnote-3)

Inicio

A

B

C

Leer A, B, C

Hacer volumen = A \* B \* C

Escribir volumen

Fin

Figura 1.2 Diagrama N/S para obtener el volumen de un cubo.

Establecer cuál herramienta utilizar para representar los algoritmos diseñados para la solución de problemas estará en función del gusto y preferencia del programador, y quizás no tanto en función de la complejidad de los problemas, ya que si bien es cierto que los diagramas N/S tienen pocos símbolos, presentan la ventaja de que por lo compacto que resultan sus representaciones suelen ser más fáciles de leer y de transcribir al lenguaje de programación que se utilizará, pero luego resulta complicado acomodar las acciones al construir el diagrama.

Los símbolos más utilizados en diagrama N/S corresponden a un tipo de estructura para la solución del problema, esas estructuras pueden ser: secuenciales de decisión y de ciclo. Estas estructuras de los diagramas N/S se presentan en la tabla 1.3.

|  |  |
| --- | --- |
| **Símbolo** | **Tipo de estructura** |

|  |
| --- |
| Acción 1 |
| Acción 2 |
| Acción N |

Secuencial

Expresión lógica

Sí

No

Acción A

Acción B

Selectiva

|  |  |
| --- | --- |
| Mientras condición | |
|  | Acciones |
| Fin mientras |

De ciclo

Tabla 1.3 Principales estructuras utilizadas para construir los diagramas N/S.

A continuación, se muestran ejemplos sobre cómo utilizar las estructuras de los diagramas N/S, tal es el caso de la figura 1.3 que muestra un diagrama N/S con el algoritmo para obtener el área de un rectángulo, en el cual la solución tiene una estructura secuencial.

|  |
| --- |
| Inicio |
| Leer b, h |
| a = b \* h |
| Escribir “area:”, a |
| Fin |

Figura 1.3 Diagrama N/S con una estructura secuencial.

Para una estructura de decisión se muestra la figura 1.4, en la cual se tiene la solución de un algoritmo para determinar cuál de dos cantidades es la mayor.

Inicio

Leer C1, C2

C1 > C2

Sí

No

M = C1

M = C2

Escribir M

Fin

Figura 1.4 Estructura selectiva de un diagrama N/S.

Finalmente para una estructura de ciclo, el símbolo que se utiliza es como el que se muestra en la figura 1.5, en el cual están presentes una combinación de estructuras secuenciales con la de ciclo. En este diagrama se presenta la solución de la suma de diez cantidades cualesquiera.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Hacer 1 =10 | |
| Mientras 1 <= 10 | |
|  | Leer C |
| Hacer S = S + C |
| Hacer 1 = 1 + 1 |
| Fin mientras |
| Escribir S | |
| Fin | |

Figura 1.5 Estructura de ciclo de un diagrama N/S.

Como se puede ver, dentro de estos símbolos se utilizan palabras reservadas como: Inicio, Fin, Leer, Escribir, Mientras, Repita, Hasta, Para, Incrementar, Decremento, Hacer Función, etcétera.

En algunos casos se acostumbra indicar el tipo de las variables que se utilizarán en el proceso, que para el caso de los diagramas de flujo y el pseudocódigo representa en la tabla de variables que se ha venido utilizando (Entero, Real, Carácter o Cadena).

También es importante señalar que antes de presentar cualquier solución de un problema es necesario analizar el problema para entender qué es lo que se quiere obtener, con qué se cuenta y cómo se obtendrá lo deseado. En otras palabras, cómo está conformado el sistema: entrada, proceso y salida. No establecer con claridad lo que se tiene puede traer consigo una solución totalmente errónea; para que esto quede más claro, considere el siguiente ejemplo. Se requiere un algoritmo para determinar el cambio que recibirá una persona que adquiere un producto en la tienda.

Posiblemente alguien piense que la solución de este problema requiere una gran cantidad de pasos probablemente demasiado complicados, o por el contrario, que es demasiado sencillo, que no tiene ninguna complejidad. La cuestión es: ¿quién puede tener la razón? La respuesta puede ser que los dos, todo dependerá de cómo se entienda su planteamiento, si se plantea un razonamiento sencillo la solución puede ser la mostrada en la figura 1.6.

En esta solución lo que se propone es determinar el cambio que recibirá una persona, para esto es necesario conocer cuánto cuesta el producto (CP) y qué cantidad de dinero disponible se tiene, y resolver el problema mediante una simple diferencia entre lo que se pagó y el costo del producto.

Inicio

Fin

CP, CD

Cambio = CD - CP

Cambio

Figura 1.6 Diagrama de flujo para determinar el cambio que recibirá una persona al adquirir un producto.

Ahora, si el mismo problema que se planteó se piensa en otros aspectos, de tal forma que para la solución se planteara algún cuestionamiento como:“¿Se debe considerar que el dinero alcanzó para comprar el articulo?”, la solución que se propondría ya no sería igual que la anterior, y podría plantearse de la forma como se muestra en la figura 1.7.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | Nombre de las variables | | | CP | Costo de producto | | CD | Cantidad de dinero | | Inicio  Fin  CP, CD  CP  >  CD  No alcanzó  Cambio  Cambio = CD - CP |

Figura 1.7 Diagrama de flujo para determinar el cambio que recibirá una persona al adquirir un producto.

Como se puede ver, en ocasiones exponer la solución de un problema dado dependerá de cómo se considere su planteamiento, y también tendrá mucho que ver la forma en la que el diseñador lo conceptualice; debido a esto, es muy importante, cuando se realicen algoritmos para la solución de problemas prácticos, que se plantee de manera correcta lo que se quiere y se aclaren los puntos necesarios que permitan diseñar la solución más óptima, pues hay que recordar que un algoritmo es siempre perfectible.

Para los siguientes capítulos se propondrá la solución de problemas donde se utilicen para su representación principalmente pseudocódigo y diagramas de flujo, y en otros casos diagramas N/S.

Pero antes de pasar al planteamiento y solución de problemas, es necesario dejar bien claro que las soluciones planteadas en este texto no son únicas, y pueden ser mejoradas por los lectores.

**UNIDAD II**

**SOLUCIÓN DE PROBLEMAS SECUENCIALES**

## **Introducción**

Para la solución de cualquier problema que se vaya a representar mediante alguna de las herramientas que se han mencionado, siempre tendremos que representar mediante letras, abreviaciones o palabras completas los elementos que intervienen en el proceso de solución, a estos elementos se les denomina variables o constantes. Por ejemplo: sueldo con **S**; horas trabajadas con **HT**; edad con **E**, o bien con la palabra completa según el gusto de cada diseñador.

Con base en esto, para facilitar la lectura de un algoritmo se recomienda crear una tabla donde se declaran las variables que se utilizarán y sus características o tipo, tal y como se muestra en la tabla 2.1, que muestra las variables que se utilizarían para obtener el área de un rectángulo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| A | Altura del rectángulo | Real |
| B | Base del rectángulo | Real |
| Área | Área del rectángulo | Real |

Tabla 2.1. Declaración de las variables que se utilizarán para obtener el área de un rectángulo.

Como se puede ver en la tabla 2.1, se utilizarán las variables A y B para representar la altura y la base de un rectángulo, respectivamente, a las cuales se les podrán asignar diferentes valores, y al utilizar esos valores y aplicar la fórmula correspondiente se podrá obtener el área del rectángulo, la cual es asignada a la variable denominada Área. Además, se describe que esas variables son de tipo real, lo cual implica que podrán tomar valores fraccionarios, pero también pudieron haber sido enteras.

Como ya se mencionó anteriormente, los tipos de variables que existen son: enteras, reales y *string* o de cadena; sin embargo, existen otros tipos que son permitidos con base en el lenguaje de programación que se utilice para crear los programas.

# Estructuras de control

Sin importar qué herramienta o técnica se utilice para la solución de un problema dado, ésta tendrá una estructura, que se refiere a la secuencia en que se realizan las operaciones o acciones para resolver el problema; esas estructuras pueden ser: secuenciales, de decisión y de ciclo o repetición, las cuales se analizarán en su momento.

Debe tenerse presente que la solución de un problema dado mediante el uso de una computadora es un sistema, el cual debe tener una entrada de datos, los cuales serán procesados para obtener una salida, que es la solución o información que se busca. En la figura 2.1 se muestra el esquema de un sistema que transforma los datos en información mediante un proceso.

Entrada Salida

Proceso

Figura 2.1. Un sistema de transformación.

# Estructuras secuenciales

En este tipo de estructura las instrucciones se realizan o se ejecutan una después de la otra y, por lo general, se espera que se proporcione uno o varios datos, los cuales son asignados a variables para que con ellos se produzcan los resultados que representen la solución del problema que se planteó. Los algoritmos tienen como fin actuar sobre los datos proporcionados por el usuario, a los que se les aplican procesos con el fin de generar la información o un resultado. El algoritmo es realmente la representación funcional de un sistema, como el que se muestra en la figura 2.1.

Para resolver un problema mediante la utilización de cualquier herramienta es necesario entender y establecer con qué datos se cuenta, los procesos que se deben realizar y la secuencia apropiada para obtener la solución que se desea.

## Ejemplo 2.1

Se desea implementar un algoritmo para obtener la suma de dos números cualesquiera. Se debe partir de que para poder obtener la suma es necesario contar con dos números, pues el proceso que debemos realizar es precisamente la suma de éstos, la cual se asigna a una variable que se reporta como resultado del proceso.

Los pasos por seguir son los mostrados en el pseudocódigo 2.1, que corresponde al algoritmo que permite determinar la suma de dos números cualesquiera.

1. Inicio
2. Leer A, B
3. Hacer S = A + B
4. Escribir S
5. Fin

Pseudocódigo 2.1 Algoritmo para determinar la suma de dos números cualesquiera.

Como se puede ver, **A** y **B** representan los valores para sumar, y **S** el resultado de la suma. Al representar la solución del problema utilizando pseudocódigo, se está utilizando un lenguaje que comúnmente utilizamos, sólo que de una forma ordenada y precisa.

Es recomendable indicar mediante una tabla las variables que se utilizan, señalando lo que representan y sus características, esta acción facilitará la lectura de la solución de un problema dado, sin importar qué herramienta de programación se esté utilizando para la representación de la solución del problema. Para el problema de la suma de dos números, la tabla 2.2 muestra las variables utilizadas en la solución.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| A | Primer número para sumar | Entero |
| B | Segundo número para sumar | Entero |
| S | Resultado de la suma | Entero |

Tabla 2.2 Variables utilizadas para determinar la suma de dos números cualesquiera.

La construcción de las tablas de variables se puede realizar en forma paralela o, bien, al término del pseudocódigo o del diagrama según sea el caso.

La representación del algoritmo mediante la utilización de un diagrama de flujo sería como el que se muestra en el diagrama de flujo 2.1.

Se inicia el proceso

Inicio

Fin

A, B

S = A + B

S

Se leen los números por sumar A y B.

Se hace la suma de los números y el resultado se asigna a S.

Se escribe el resultado de la suma S.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 2.1 Algoritmo para determinar la suma de dos números.

De igual forma, como en el pseudocódigo, **A** y **B** representan los valores que se van a sumar, y **S** el resultado de la suma. Ahora el resultado se presenta de manera gráfica.

Ahora bien, si se plantea la solución del mismo problema, pero ahora utilizando los diagramas de Nassi-Schneiderman, la solución sería como la mostrada en el diagrama N/S 2.1.

|  |
| --- |
| Inicio |
| Leer A, B |
| Hacer S = A + B |
| Escribir S |
| Fin |

Diagrama N/S 2.1 Algoritmo para determinar la suma de dos números.

Como se puede ver, el proceso de solución es idéntico en las tres herramientas, lo que cambia es la forma en que se presenta; para una herramienta se utilizan sólo palabras; para los otros dos métodos se utilizan elementos gráficos, y como se puede ver, los diagramas N/S son casi diagramas de flujo normales donde sólo se omiten las flechas de unión.

A continuación, se planteará una serie de problemas; en algunos casos se presentará el pseudocódigo como solución y en otros el diagrama de flujo, o en su caso, ambos.

## Ejemplo 2.2

Un estudiante realiza cuatro exámenes durante el semestre, los cuales tienen la misma ponderación. Realice el pseudocódigo y el diagrama de flujo que representen el algoritmo correspondiente para obtener el promedio de las calificaciones obtenidas.

Las variables que se van a utilizar en la solución de este problema se muestran en la tabla 2.3.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| C1, C2, C3, C4 | Calificaciones obtenidas | Real |
| S | Suma de calificaciones | Real |
| P | Promedio calculado | Real |

Tabla 2.3 Variables utilizadas para determinar el promedio de cuatro calificaciones.

Por consiguiente, el pseudocódigo 2.2 muestra la solución correspondiente.

1. Inicio
2. Leer C1, C2, C3, C4
3. Hacer S = C1 + C2 + C3 + C4
4. Hacer P = S/4
5. Escribir P
6. Fin

Pseudocódigo 2.2 Algoritmo para determinar el promedio de cuatro calificaciones.

Para explicar este proceso, primeramente se parte de que para poder obtener un promedio de calificaciones es necesario conocer estas calificaciones, las cuales las tenemos que leer de alguna parte (C1, C2, C3, C4); posteriormente, se tienen que sumar para saber el total de calificaciones obtenidas (S), y con base en el número de calificaciones proporcionadas (4), poder calcular el promedio obtenido (P) y presentar el resultado obtenido, éste de manera escrita.

Ahora bien, el diagrama de flujo 2.2 muestra la representación correspondiente mediante la cual se debe utilizar el mismo razonamiento que se utilizó al crear el pseudocódigo.

Se inicia el proceso.

Inicio

Fin

C1, C2, C3, C4

P = S / 4

P

S = C1 + C2 + C3 + C4

Se leen las calificaciones obtenidas C1, C2, C3, C4.

Se realiza la suma de las calificaciones respectivas y se asigna a S.

Se obtiene el promedio de las calificaciones y se asigna a P.

Se escribe el promedio obtenido P.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 2.2 Algoritmo para determinar el promedio de cuatro calificaciones.

Como se puede ver, prácticamente lo que se tiene es el pseudocódigo, pero ahora presentado en forma gráfica, que es una de las características de los diagramas de flujo.

Como una herramienta alternativa de solución del problema, se presenta el diagrama N/S 2.2.

|  |
| --- |
| Inicio |
| Leer C1, C2, C3, C4 |
| Hacer S = C1 + C2 + C3 + C4 |
| Hacer P = S / 4 |
| Escribir P |
| Fin |

Diagrama N/S 2.2 Algoritmo para determinar el promedio de cuatro calificaciones.

Se puede observar que realmente es una combinación de pseudocódigo y de un diagrama de flujo, sólo que para este tipo de diagrama se omiten las flechas de flujo.

## Ejemplo 2.3

Se requiere conocer el área de un rectángulo. Realice un algoritmo para tal fin y represéntelo mediante un diagrama de flujo y el pseudocódigo para realizar este proceso.

Como se sabe, para poder obtener el área del rectángulo, primeramente se tiene que conocer la base y la altura, y una vez obtenidas se presenta el resultado.

La tabla 2.4 muestra las variables que se van a utilizar para elaborar el algoritmo correspondiente.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| A | Altura del rectángulo | Real |
| B | Base del rectángulo | Real |
| Área | Área del rectángulo | Real |

Fórmula: Área = (base\*altura)

Tabla 2.4 Variables utilizadas para determinar el área de un rectángulo.

El diagrama de flujo 2.3 muestra la solución correspondiente al algoritmo apropiado, de acuerdo a lo planteado anteriormente.

Se inicia el proceso.

Inicio

Fin

A, B

Área = B \* A

Área

Se lee la altura y la base del rectángulo.

Se aplica la fórmula para obtener el área.

Se escribe el resultado del área obtenida.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 2.3 Algoritmo para determinar el área de un rectángulo.

La estructura del pseudocódigo 2.3 muestra el algoritmo que permite obtener el área del rectángulo.

1. Inicio
2. Leer A, B
3. Hacer Área = B \* A
4. Escribir Área
5. Fin

Pseudocódigo 2.3 Algoritmo para determinar el área de un rectángulo.

Y de igual forma, el diagrama N/S 2.3 muestra la solución correspondiente.

|  |
| --- |
| Inicio |
| Leer A, B |
| Hacer Área = A \* B |
| Escribir Área |
| Fin |

Diagrama N/S 2.3 Algoritmo para determinar el área de un rectángulo.

## Ejemplo 2.4

Se requiere obtener el área de una circunferencia. Realizar el algoritmo correspondiente y representarlo mediante un diagrama de flujo y el pseudocódigo correspondiente.

De igual forma que en los problemas anteriores, es importante establecer la tabla de variables que se utilizarán para la solución del problema, pero ahora previamente se analizará qué se requiere para obtener el área de la circunferencia.

Si se analiza la fórmula que se utiliza para tal fin, se puede establecer que se requiere un valor de radio solamente y que se debe dar un valor constante, que es el valor de PI, que se establece como 3.1416. Con esto ahora se puede establecer la tabla 2.5 con las variables correspondientes.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| R | Radio de la circunferencia | Real |
| PI | El valor de 3.1416 | Real |
| Área | Área de la circunferencia | Real |

Fórmula: Área = PI \* R2

Tabla 2.5 Variables utilizadas para determinar el área de una circunferencia.

A partir de esto se obtendría el diagrama de flujo 2.4, que muestra el algoritmo correspondiente para la solución del problema.

Se inicia el proceso.

Inicio

Fin

R

Área = PI \* R \* R

Área

PI = 3.1416

Se lee el radio de la circunferencia.

Se asigna el valor a PI.

Se aplica la fórmula para obtener el área.

Se escribe el resultado del área obtenida.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 2.4 Algoritmo para determinar el área de una circunferencia.

Ahora, de igual forma se puede establecer la representación mediante el pseudocódigo 2.4.

1. Inicio
2. Leer R
3. Hacer PI = 3.1416
4. Hacer Área = PI \* R \* R
5. Escribir Área
6. Fin

Pseudocódigo 2.4 Algoritmo para determinar el área de una circunferencia.

De la misma forma, el diagrama N/S 2.4 muestra la solución correspondiente a este problema, mediante esta herramienta.

|  |
| --- |
| Inicio |
| Leer R |
| PI = 3.1416 |
| Hacer Área = PI \* R \* R |
| Escribir Área |
| Fin |

Diagrama N/S 2.4 Algoritmo para determinar el área de una circunferencia.

Como se puede ver, los diagramas N/S que resultaron en la solución de los problemas anteriores son realmente sencillos en la solución de problemas de tipo secuenciales, por tal motivo, por el momento sólo se presentarán soluciones con dos de las herramientas que se tiene contemplado analizar en el presente libro.

## Ejemplo 2.5

Una empresa constructora vende terrenos con la forma A de la figura 2.2. Realice un algoritmo y represéntelo mediante un diagrama de flujo y el pseudocódigo para obtener el área respectiva de un terreno de medidas de cualquier valor.

(

A – C

)

A

C

B Forma B

Forma A

Figura 2.2 Forma del terreno y cómo se puede dividir.

Para resolver este problema se debe identificar que la forma A está compuesta por dos figuras: un **triángulo** de base B y de altura (A - C); y por otro lado, un **rectángulo** que tiene base B y altura C. Con estas consideraciones se puede establecer la tabla 2.6 con las variables que se requieren para implementar el algoritmo de solución.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre**  **de la variable** | **Descripción** | | **Tipo** |
| B | Base del triángulo y del rectángulo | | Real |
| A | Altura del triángulo y rectángulo unidos | | Real |
| C | Altura del rectángulo | | Real |
|  |  | Fórmula |  |
| AT | Área del triángulo Área = (base \* altura)/ 2 | | Real |
| AR | Área del rectángulo Área = (base \* altura) | | Real |
| Área | Área de la figura Área = AT + AR | | Real |

Tabla 2.6 Variables utilizadas para determinar el área de un terreno.

Por consiguiente, como se puede ver, se establecen variables para las respectivas áreas de las figuras que conforman el terreno, las cuales determinarán el área total del respectivo terreno.

Ahora, con estas consideraciones, se puede representar el algoritmo mediante el diagrama de flujo 2.5, el cual permite la solución del problema.

Se inicia el proceso.

Inicio

Fin

A, B, C

AR = B \* C

Área

AT = (B \* (A - C) )/2

Área = AT + AR

Se leen las alturas y la base de la figura.

Se calcula el área del triángulo.

Se calcula el área del rectángulo.

Se obtiene el área total de la figura.

Se escribe el área obtenida.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 2.5 Algoritmo para determinar el área de un terreno.

De igual forma, el pseudocódigo 2.5 muestra la solución correspondiente mediante este método de representación.

1. Inicio
2. Leer A, B, C
3. Hacer AT = (B \* (A - C))/2
4. Hacer AR = B \* C
5. Hacer Área = AT + AR
6. Escribir Área
7. Fin

Pseudocódigo 2.5 Algoritmo para determinar el área de un terreno.

## Ejemplo 2.6

Se requiere obtener el área de la figura 2.3 de la forma A. Para resolver este problema se puede partir de que está formada por tres figuras: dos triángulos rectángulos, con H como hipotenusa y R como uno de los catetos, que también es el radio de la otra figura, una semicircunferencia que forma la parte circular (ver forma B). Realice un algoritmo para resolver el problema y represéntelo mediante el diagrama de flujo y el pseudocódigo.

Forma A

R

H

Forma B

Figura 2.3 Forma del terreno y cómo se puede interpretar.

Por lo tanto, para poder resolver el problema, se tiene que calcular el cateto faltante, que es la altura del triángulo, con ésta se puede calcular el área del triángulo, y para obtener el área total triangular se multiplicará por dos. Por otro lado, para calcular el área de la parte circular, se calcula el área de la circunferencia y luego se divide entre dos, ya que representa sólo la mitad del círculo. De este análisis se puede obtener la tabla 2.7, que contiene las variables requeridas para plantear el algoritmo con la solución respectiva.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| R | Base del triángulo rectángulo y radio | Real |
| H | Hipotenusa del triángulo rectángulo | Real |
| C | Cateto faltante | Real |
| AT | Área triangular | Real |
| AC | Área circular | Real |
| PI | El valor de 3.1416 | Real |
| Área | Área de la figura | Real |
| SQRT | Indica obtener raíz cuadrada | --- |

Tabla 2.7 Variables utilizadas para obtener el área de una figura.

Con esas consideraciones, la solución se puede representar mediante el diagrama de flujo 2.6.

Se inicia el proceso.

Inicio

Fin

R, H

AT = 2 \* (R \* C) / 2

Área

C = SQRT (H

2

- R

2

)

Área = AT + AC

AC = (3.1416 \* R \* R) / 2

Se lee la base del triángulo rectángulo (o radio de la circunferencia) y la hipotenusa.

Se calcula el cateto faltante.

Se calcula el área triangular que, si se observa, en realidad es el área de un rectángulo.

Se calcula el área del semicírculo.

Se obtiene el área total de la figura.

Se escribe el área obtenida.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 2.6 Algoritmo para obtener el área de una figura.

El pseudocódigo 2.6 representa el algoritmo de solución para este problema.

1. Inicio
2. Leer R, H
3. Hacer C = SQRT (H \* H - R \* R)
4. Hacer AT = 2 \* (R \* C) / 2
5. Hacer AC = (PI \* R \* R) / 2
6. Hacer Área = AT + AC
7. Escribir Área
8. Fin

Pseudocódigo 2.6 Algoritmo para obtener el área de una figura.

## Ejemplo 2.7

Un productor de leche lleva el registro de lo que produce en litros, pero cuando entrega le pagan en galones. Realice un algoritmo, y represéntelo mediante un diagrama de flujo y el pseudocódigo, que ayude al productor a saber cuánto recibirá por la entrega de su producción de un día (1 galón = 3.785 litros).

Si se analiza el problema se puede establecer que los datos que se necesitan para resolver el problema son los que se muestran en la tabla 2.8.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| L | Cantidad de litros que produce | Entero |
| PG | Precio del galón | Real |
| TG | Cantidad de galones que produce | Real |
| GA | Ganancia por la entrega de leche | Real |

Tabla 2.8 Variables utilizadas para determinar la ganancia por la producción de leche.

El pseudocódigo 2.7 representa el algoritmo de la solución para determinar la ganancia por la venta de la leche producida.

1. Inicio
2. Leer L, PG
3. Hacer TG = (L / 3.785)
4. Hacer GA = PG \* TG
5. Escribir GA
6. Fin

Pseudocódigo 2.7 Algoritmo para determinar la ganancia por la venta de leche.

De igual manera, el diagrama de flujo 2.7 muestra el algoritmo para la solución del problema.

Se inicia el proceso.

Inicio

Fin

L, PG

GA = PG \* TG

GA

TG = (L / 3.785)

Se lee la cantidad de litros y el precio del galón.

Se calcula los galones a los que equivale la leche producida.

Se calcula la ganancia que se obtiene.

Se escribe la ganancia obtenida.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 2.7 Algoritmo para determinar la ganancia por la venta de leche.

## Ejemplo 2.8

Se requiere obtener la distancia entre dos puntos en el plano cartesiano, tal y como se muestra en la figura 2.4. Realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo para obtener la distancia entre esos puntos.

Y

2

Y

1

X

1

X

2

P

1

P

2

D

Y

2

– Y

1

X

2

– X

1

Figura 2.4 Representación gráfica de los puntos en el plano cartesiano.

Para resolver este problema es necesario conocer las coordenadas de cada punto (X, Y), y con esto poder obtener el cateto de abscisas y el de ordenadas, y mediante estos valores obtener la distancia entre P1 y P2, utilizando el teorema de Pitágoras (ver figura 2.4). Por consiguiente, se puede establecer que las variables que se requieren para la solución de este problema son las mostradas en la tabla 2.9.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| X1, X2 | Abscisas | Real |
| Y1, Y2 | Ordenadas | Real |
| X | Cateto de las abscisas | Real |
| Y | Cateto de las ordenadas | Real |
| D | Distancia entre puntos | Real |

Tabla 2.9 Variables utilizadas para obtener la distancia entre dos puntos.

Con base en lo anterior se puede constituir el diagrama de flujo 2.8, el cual corresponde al algoritmo para resolver este problema.

Se lee coordenadas del punto 1.

Inicio

Fin

X

1

, Y

1

X

2

, Y

2

D = SQRT (X

2

+ Y

2

)

Y = Y

2

- Y

1

D

X = X

2

- X

1

Se calcula el cateto de las abscisas.

Por Pitágoras se obtiene la distancia entre P1 y P2.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 2.8 Algoritmo para obtener la distancia entre dos puntos.

Se inicia el proceso.

Se lee coordenadas del punto 2.

Se calcula el cateto de las ordenadas.

**SQRT = raíz cuadrada.**

Se escribe la distancia entre los dos puntos.

El pseudocódigo 2.8 muestra el algoritmo correspondiente a la solución de este problema.

1. Inicio
2. Leer X1, Y1
3. Leer X2, Y2
4. Hacer X = X2 - X1
5. Hacer Y = Y2 - Y1
6. Hacer D = SQRT (X \* X + Y \* Y)
7. Escribir D
8. Fin

Pseudocódigo 2.8 Algoritmo para obtener la distancia entre dos puntos.

## Ejemplo 2.9

Se requiere determinar el sueldo semanal de un trabajador con base en las horas que trabaja y el pago por hora que recibe. Realice el diagrama de flujo y el pseudocódigo que representen el algoritmo de solución correspondiente.

Para obtener la solución de este problema es necesario conocer las horas que labora cada trabajador y cuánto se le debe pagar por cada hora que labora, con base en esto se puede determinar que las variables que se requieren utilizar son las que se muestran en la Tabla 2.10.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| HT | Horas trabajadas | Real |
| PH | Pago por hora | Real |
| SS | Sueldo semanal | Real |

Tabla 2.10 Variables utilizadas para obtener el sueldo semanal de un trabajador.

El pseudocódigo 2.9 muestra el algoritmo con la solución correspondiente a este problema.

1. Inicio
2. Leer HT, PH
3. Hacer SS = HT\*PH
4. Escribir SS
5. Fin

Pseudocódigo 2.9 Algoritmo para obtener el sueldo semanal de un trabajador.

Con base en lo anterior, se puede establecer que el diagrama de flujo

2.9 representa el algoritmo para resolver el problema.

Se inicia el proceso.

Inicio

Fin

HT, PH

SS = HT \* PH

SS

Se leen las horas trabajadas y el pago por hora.

Se calcula el sueldo semanal mediante el producto de horas trabajadas por el pago por hora.

Se escribe el sueldo semanal obtenido.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 2.9 Algoritmo para obtener el sueldo semanal de un trabajador.

## Ejemplo 2.10

Una modista, para realizar sus prendas de vestir, encarga las telas al extranjero. Para cada pedido, tiene que proporcionar las medidas de la tela en pulgadas, pero ella generalmente las tiene en metros. Realice un algoritmo para ayudar a resolver el problema, determinando cuántas pulgadas debe pedir con base en los metros que requiere. Represéntelo mediante el diagrama de flujo y el pseudocódigo (1 pulgada = 0.0254 m).

Prácticamente la solución de este problema radica en convertir los metros requeridos en pulgadas, por lo que para resolver el problema es adecuado utilizar las variables mostradas en la tabla 2.11.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| CM | Cantidad de metros que requiere | Real |
| PG | Pulgadas que debe pedir | Real |

Tabla 2.11 Variables utilizadas para convertir los centímetros a pulgadas.

El pseudocódigo 2.10 muestra el algoritmo con la solución correspondiente a este problema.

1. Inicio
2. Leer CM
3. Hacer PG = CM / 0.0254 m
4. Escribir PG
5. Fin

Pseudocódigo 2.10 Algoritmo para convertir los metros a pulgadas.

Por consiguiente, se puede establecer que el diagrama de flujo 2.10 representa el algoritmo para resolver el problema.

Se inicia el proceso.

Inicio

Fin

CM

PG = CM/2.54

PG

Se lee la cantidad de metros que requiere.

Se calcula la cantidad de pulgadas a las que equivalen los metros requeridos.

Se escribe la cantidad de pulgadas que pedirá.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 2.10 Algoritmo para convertir los metros a pulgadas.

## Ejemplo 2.11

La conagua requiere determinar el pago que debe realizar una persona por el total de metros cúbicos que consume de agua al llenar una alberca (ver figura 2.5). Realice un algoritmo y represéntelo mediante un diagrama de flujo y el pseudocódigo que permita determinar ese pago.

Las variables requeridas para la solución de este problema se muestran en la tabla 2.12.

A

L

Figura 2.5 Forma de la alberca.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| A | Altura de la alberca | Real |
| L | Largo de la alberca | Real |
| N | Ancho de la alberca | Real |
| CM | Costo del metro cúbico | Real |
| V | Volumen de la alberca | Real |
| PAG | Pago a realizar por el consumo | Real |

Fórmula: V = (largo \* ancho \* altura)

Tabla 2.12 Variables utilizadas para determinar el pago por el agua requerida.

El diagrama de flujo 2.11 muestra el algoritmo correspondiente para determinar el pago.

Se inicia el proceso.

Inicio

Fin

A, L, N, CM

PAG = V \* CM

V = (A \* L \* N)

PAG

Se lee altura, largo y ancho de la alberca, y el costo del metro cúbico.

Se calcula el volumen de la alberca.

Se calcula el pago que se debe realizar con base en el volumen de agua y el costo de cada metro.

Se escribe el pago que se tendrá que realizar.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 2.11 Algoritmo para determinar el pago por el agua requerida.

El pseudocódigo 2.11 muestra el algoritmo correspondiente para establecer el pago por los metros cúbicos consumidos.

1. Inicio
2. Leer A, L, N, CM
3. Hacer V = (A \* L \* N)
4. Hacer PAG = V \* CM
5. Escribir PAG
6. Fin

Pseudocódigo 2.11 Algoritmo para determinar el pago por el agua requerida.

# Problemas propuestos

2.1 Realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo para obtener el área de un triángulo.

2.2 Una empresa importadora desea determinar cuántos dólares puede adquirir con equis cantidad de dinero mexicano. Realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo para tal fin.

2.3 Una empresa que contrata personal requiere determinar la edad de las personas que solicitan trabajo, pero cuando se les realiza la entrevista sólo se les pregunta el año en que nacieron. Realice el diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo para solucionar este problema.

2.4 Un estacionamiento requiere determinar el cobro que debe aplicar a las personas que lo utilizan. Considere que el cobro es con base en las horas que lo disponen y que las fracciones de hora se toman como completas y realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo que permita determinar el cobro.

2.5 Pinturas “La brocha gorda” requiere determinar cuánto cobrar por trabajos de pintura. Considere que se cobra por m2 y realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo que le permita ir generando presupuestos para cada cliente.

2.6 Se requiere determinar la hipotenusa de un triángulo rectángulo. ¿Cómo sería el diagrama de flujo y el pseudocódigo que representen el algoritmo para obtenerla? Recuerde que por Pitágoras se tiene que: C2 = A2 + B2.

2.7 La compañía de autobuses “La curva loca” requiere determinar el costo que tendrá el boleto de un viaje sencillo, esto basado en los kilómetros por recorrer y en el costo por kilómetro. Realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo para tal fin.

2.8 Se requiere determinar el tiempo que tarda una persona en llegar de una ciudad a otra en bicicleta, considerando que lleva una velocidad constante. Realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo para tal fin.

2.9 Se requiere determinar el costo que tendrá realizar una llamada telefónica con base en el tiempo que dura la llamada y en el costo por minuto. Realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo para tal fin.

2.10 La CONAGUA requiere determinar el pago que debe realizar una persona por el total de metros cúbicos que consume de agua. Realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo que permita determinar ese pago.

2.11 La compañía de luz y sombras (CLS) requiere determinar el pago que debe realizar una persona por el consumo de energía eléctrica, la cual se mide en kilowatts (KW). Realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo que permita determinar ese pago.

2.12 Realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo para determinar cuánto pagará finalmente una persona por un artículo equis, considerando que tiene un descuento de 20%, y debe pagar 15% de IVA (debe mostrar el precio con descuento y el precio final).

2.13 Realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo para determinar cuánto dinero ahorra una persona en un año si considera que cada semana ahorra 15% de su sueldo (considere cuatro semanas por mes y que no cambia el sueldo).

2.14 Una empresa desea determinar el monto de un cheque que debe proporcionar a uno de sus empleados que tendrá que ir por equis número de días a la ciudad de Monterrey; los gastos que cubre la empresa son: hotel, comida y 100.00 pesos diarios para otros gastos. El monto debe estar desglosado para cada concepto. Realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo que determine el monto del cheque.

2.15 Se desea calcular la potencia eléctrica de circuito de la figura 2.6. Realice un diagrama de flujo y el pseudocódigo que representen el algoritmo para resolver el problema. Considere que: P = V\*I y V = R\*I.

R = 4Ω

I = ?

V =

Figura 2.6 Circuito eléctrico.

2.16 Realice pseudocódigo y diagrama de flujo que representen el algoritmo para preparar una torta.

2.17 Realice pseudocódigo y diagrama de flujo que representen el algoritmo para confeccionar una prenda de vestir.

2.18 Realice pseudocódigo y diagrama de flujo que representen el algoritmo para preparar un pastel.

2.19 Realice el diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo para encontrar el área de un cuadrado.

2.20 Realice el diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo para determinar el promedio que obtendrá un alumno considerando que realiza tres exámenes, de los cuales el primero y el segundo tienen una ponderación de 25%, mientras que el tercero de 50%.

2.21 Realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo para determinar aproximadamente cuántos meses, semanas, días y horas ha vivido una persona.

2.22 Se requiere un algoritmo para determinar el costo que tendrá realizar una llamada telefónica con base en el tiempo que dura la llamada y en el costo por minuto. Represente la solución mediante el diagrama de flujo y pseudocódigo.

2.23 El hotel “Cama Arena” requiere determinar lo que le debe cobrar a un huésped por su estancia en una de sus habitaciones. Realice un diagrama de flujo y pseudocódigo que representen el algoritmo para determinar ese cobro.

**UNIDAD III**

**SOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

**CON ESTRUCTURAS SELECTIVAS**

# Introducción

Como se puede observar, los problemas que se han presentado hasta el momento no implican cuestionamientos como: “qué pasa si no le gusta con azúcar”, o bien, “qué pasa si le gusta más caliente”, esto en el algoritmo de preparar una taza de café, donde se puede seguir haciendo muchos cuestionamientos que conducen a tomar una decisión. Por consiguiente, los algoritmos, en determinados momentos, requieren ser selectivos en lo que respecta a las acciones que deben seguir, basándose en una respuesta de un determinado cuestionamiento que se formuló para la solución del problema planteado.

De aquí que las estructuras selectivas para los algoritmos sean tan importantes, de modo que en la mayoría de los problemas se tiene presente una estructura selectiva, que implica seguir o no un determinado flujo de secuencia del problema en cuestión. **Estructuras selectivas**

En los algoritmos para la solución de problemas donde se utilizan estructuras selectivas se emplean frases que están estructuradas de forma adecuada dentro del pseudocódigo. En el caso del diagrama de flujo, también se estructura de una forma semejante. Ambos casos se muestran en la figura 3.1. En el caso del diagrama N/S con estructuras selectivas, se representa como se muestra en la figura 3.2.

Si comparación verdadera

Comparación

Acción 2

Acción 1

V

F

Entonces

Hacer acción 1

Si no

Hacer acción 2

Fin de comparación

|  |  |
| --- | --- |
| **Pseudocódigo** | **Diagrama de flujo** |

Figura 3.1 Forma de representar el algoritmo de una estructura selectiva.

Comparación

Sí

No

Acción 1

Acción 2

Figura 3.2 Forma de representar una estructura selectiva en el diagrama N/S.

## Ejemplo 3.1

Se desea implementar un algoritmo para determinar cuál de dos valores proporcionados es el mayor. Representarlo con pseudocódigo, diagrama de flujo y diagrama N/S.

El pseudocódigo 3.1 presenta el algoritmo que permite determinar cuál de dos cantidades proporcionadas es la mayor.

1. Inicio
2. Leer A, B
3. Si A > B Entonces

Hacer M = A

Si no

Hacer M = B

Fin de comparación

1. Escribir “el mayor es”, M
2. Fin

Pseudocódigo 3.1 Algoritmo para determinar cuál de dos cantidades es la mayor.

Como se puede ver, lo que se hace es comparar los dos valores que están asignados en las variables A y B respectivamente, que previamente se deben obtener mediante su lectura; posteriormente se comparan para determinar qué proceso hacer, en el caso de que A sea mayor que B, lo que procede es asignar A en la variable M; en caso contrario, el valor que se asigna a M es el que se guarda en B.

Una vez que se ha determinado cuál es el mayor y que se guardó en la variable M, lo que procede es escribir el resultado, con lo cual se concluye el proceso de solución.

Se puede establecer que la lectura del pseudocódigo o del diagrama de flujo debe ser de la siguiente forma:

Leer A y B, comparar si A es mayor que B, de ser verdad asignar el valor de A en la variable M, escribir M y fin. Éste sería el seguimiento que se daría en caso de ser verdad la comparación de variables, pero en caso de ser falso el proceso cambia, dado que el valor que tomaría la variable M es el de B para escribir este valor y finalizar el proceso. Como se puede ver, primeramente se debe seguir el camino de afirmación hasta llegar al fin, y después se recorre el de negación, esto es sólo para verificar la funcionalidad del algoritmo.

Partiendo del planteamiento del problema se puede establecer que las variables que se deben utilizar son las mostradas en la tabla 3.1.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| A | Primer valor para comparar | Entero |
| B | Segundo valor para comparar | Entero |
| M | Resultado de la comparación | Entero |

Tabla 3.1 Variables utilizadas para determinar cuál de dos cantidades es la mayor.

De la misma forma, el diagrama de flujo 3.1 muestra el algoritmo que permite establecer cuál de las dos cantidades es la mayor.

Se leen los valores que se van a comparar.

Inicio

Fin

A,B

M

A

>

B

M = B

M = A

Se inicia el proceso.

los valores.

V

F

Se hace la. comparación de

De ser verdadero se De ser falso se asigna el valor de A asigna el valor de en M. B en M.

Se escribe el valor mayor que se guardó en M.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 3.1 Algoritmo para determinar cuál de dos cantidades es la mayor.

Ahora, de una manera gráfica, se puede ver cuál es el proceso que se sigue para lograr la solución del problema planteado. Por otro lado, el diagrama N/S 3.1 presenta el algoritmo utilizando esta herramienta.

Inicio

Leer A, B

A > B

Sí

No

Hacer M = A

Hacer M = B

Escribir M

Fin

Diagrama N/S 3.1 Algoritmo para determinar cuál de dos cantidades es la mayor.

Como se puede ver, de nueva cuenta sí se sabe lo que se tiene que hacer; utilizar una u otra herramienta para presentar los algoritmos de solución a problemas es prácticamente indistinto.

## Ejemplo 3.2

Realice un algoritmo para determinar si un número es positivo o negativo.

Represéntelo en pseudocódigo, diagrama de flujo y diagrama N/S.

Como ya se mencionó anteriormente, para resolver cualquier problema se debe partir de la primicia de conocer qué variables son necesarias para resolverlo, sobre todo en aquéllos que no requieren de muchos identificadores en el proceso de solución, cuando esto sucede se puede proceder a generar primeramente la tabla de variables, aunque es posible establecerla al final o paralelamente al momento de la solución del problema, ya que a medida que se avanza con la solución surge la necesidad de utilizar nuevas variables.

Para este caso, la tabla 3.2 muestra las variables que se requieren en la solución del problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| NÚM | Valor para determinar su signo | Entero |
| R | Resultado del signo del valor | *String* |

Tabla 3.2 Variables utilizadas para determinar si un número es positivo o negativo.

Mediante el pseudocódigo 3.2 represente el algoritmo que permite determinar si el número que se proporciona es positivo o negativo.

1. Inicio.
2. Leer NÚM
3. Si NÚM > = 0 Entonces

Hacer R = “POSITIVO”

Si no

Hacer R = “NEGATIVO”

Fin de comparación

1. Escribir “el número es”, R
2. Fin

Pseudocódigo 3.2 Algoritmo para determinar si un número es positivo o negativo.

Como se puede ver, para determinar si un número es positivo o negativo, sólo es necesario establecer si éste es mayor o igual a cero; si el resultado de la comparación es afirmativa, a la variable R se le asignará el valor de “POSITIVO”, si resulta una negación, por consiguiente, el valor que tome R será de “NEGATIVO”.

Ahora, el diagrama de flujo 3.2 muestra el algoritmo que permite obtener la solución del problema tal y como se presenta mediante la utilización de pseudocódigo.

Se lee el número. NÚM Se determina si el valor es

De ser verdadero,

el valor es positivo.

Se escribe el resultado de

signo del valor.

Fin

R

NÚM

>=

0

R = “Negativo”

R = “Positivo”

mayor o igual a cero.

De ser falso, el

valor es nega

-

tivo.

Se finaliza el proceso.

V

F

Diagrama de flujo 3.2 Algoritmo para determinar si un número es positivo o negativo.

De nueva cuenta y de manera gráfica, se puede ver cuál es el proceso que se sigue para lograr la solución del problema planteado. El diagrama N/S 3.2 muestra el algoritmo mediante esta herramienta.

Inicio

Leer NÚM

NÚM > B = 0

Sí

No

Hacer

R = “POSITIVO”

Hacer

R = “NEGATIVO”

Escribir NÚM

Fin

Diagrama N/S 3.2 Algoritmo para determinar si un número es positivo o negativo.

Si se compara el diagrama de flujo con el diagrama N/S, se puede observar que prácticamente son iguales, sólo que al diagrama N/S le faltan las líneas de flujo de datos que se utilizan en los diagramas de flujo. Así, decidir cuál herramienta es la más apropiada para la representación de los algoritmos dependerá básicamente del gusto del diseñador del algoritmo.

## Ejemplo 3.3

Realice un algoritmo para determinar cuánto se debe pagar por equis cantidad de lápices considerando que si son 1000 o más el costo es de 85¢; de lo contrario, el precio es de 90¢. Represéntelo con el pseudocódigo, el diagrama de flujo y el diagrama N/S.

Partiendo de que ahora ya se tiene un poco más de experiencia en la formulación de algoritmos para la solución de problemas, se puede partir de nueva cuenta con establecer la tabla de variables que se pueden utilizar en el planteamiento de la solución de un problema. Por consiguiente, la tabla 3.3 muestra las variables que se utilizan en la solución del problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| X | Cantidad de lápices | Entero |
| PAG | Pago que se realizará por los lápices | Real |

Tabla 3.3 Variables utilizadas para determinar cuánto se paga por equis cantidad de lápices.

Cabe mencionar de nueva cuenta que el nombre de los identificadores que se utilizan son asignados de forma arbitraria por parte del diseñador del algoritmo.

Una vez que se determinaron las variables que se van a utilizar, el pseudocódigo 3.3 muestra el algoritmo correspondiente para determinar cuánto se debe pagar.

1. Inicio
2. Leer X
3. Si X > = 1000

Entonces

Hacer PAG = X \* 0.85 Si no

Hacer PAG = X \* 0.90

Fin de comparación

1. Escribir “el pago es”, PAG
2. Fin

Pseudocódigo 3.3 Algoritmo para determinar cuánto se paga por equis cantidad de lápices.

Ahora el algoritmo correspondiente se puede representar de la forma mostrada en el diagrama de flujo 3.3, el cual permite obtener el pago que se va a realizar por la compra de la cantidad equis de lápices, donde se puede resumir que si son más de mil, el número de lápiz se multiplica por 0.85, de lo contrario, el producto se efectúa por 0.90, con lo cual se obtiene el resultado que se busca.

Se lee la cantidad de lápices. X Se hace la comparación para

De ser verdadero, se

calcula el pago con

un costo de 85¢ por

lápiz.

Se escribe el pago que se tiene

que realizar.

FIN

PAG

X

>=

1,000

PAG = X \* 0.90

PAG = X \* 0.85

determinar si son más de

,000.

1

De ser falso, se

calcula el pago con

un costo de 90¢

por lápiz.

Se finaliza el proceso.

V

F

Diagrama de flujo 3.3 Algoritmo para determinar cuánto se paga por equis cantidad de lápices.cantidad de lápices.

El diagrama N/S 3.3 muestra el algoritmo de la solución correspondiente al problema mediante la utilización de la herramienta de NassiSchneiderman.

Inicio

Leer X

X > = 100

Sí

No

Hacer

PAG = X \* 0.85

Hacer

PAG = X \* 0.95

Escribir PAG

Fin

Diagrama N/S 3.3 Algoritmo para determinar cuánto se paga por equis cantidad de lápices.

Y como se puede ver, el diagrama N/S es semejante al diagrama de flujo que se estableció previamente.

## Ejemplo 3.4

Almacenes “El harapiento distinguido” tiene una promoción: a todos los trajes que tienen un precio superior a $2500.00 se les aplicará un descuento de 15 %, a todos los demás se les aplicará sólo 8 %. Realice un algoritmo para determinar el precio final que debe pagar una persona por comprar un traje y de cuánto es el descuento que obtendrá. Represéntelo mediante el pseudocódigo, el diagrama de flujo y el diagrama N/S.

El pseudocódigo 3.4 representa el algoritmo para determinar el descuento y el precio final que tendrá un determinado traje.

1. Inicio
2. Leer CT
3. Si CT > 2500

Entonces

Hacer DE = CT \* 0.15 Si no

Hacer DE = CT \* 0.08

Fin de comparación

1. Hacer PF = CT - DE
2. Escribir “El precio final es”, PF
3. Escribir “El descuento es” DE
4. Fin

Pseudocódigo 3.4 Algoritmo para determinar cuánto se paga por adquirir un traje.

Como se puede ver, una vez que se obtuvo el descuento que se aplicará, se hace un solo cálculo parar determinar el precio final de la prenda; sin embargo, también se puede hacer de la siguiente forma:

Entonces

Hacer DE = CT \* 0.15

Hacer PF = CT - DE

Si no

Hacer DE = CT \* 0.08

Hacer PF = CT - DE

Realizar este cálculo del precio final inmediatamente después de haber obtenido el descuento implica procesos de más, ya que la manera como se realizó en el pseudocódigo 3.2.4 es más eficiente y correcta, pues se tiene el ahorro de un proceso, pero habrá algoritmos en los que el ahorro sea más significativo.

Con base en el pseudocódigo que se estableció se puede obtener la tabla 3.4, que contiene las variables que intervienen en el proceso de solución del problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| CT | Costo del traje | Real |
| DE | Descuento que se obtendrá | Real |
| PF | Precio final del traje | Real |

Tabla 3.4 Variables utilizadas para determinar cuánto se paga por adquirir un traje.

Mientras que el diagrama de flujo 3.4 muestra la representación de este mismo algoritmo con esta herramienta, el diagrama N/S 3.4 muestra el resultado utilizando los diagramas de Nassi Schneiderman. Si se realiza una comparación entre estas dos herramientas, se puede observar que su estructuración no cambia, si no que es la misma, sólo se están omitiendo las flechas de flujo de datos.

Se lee el costo del traje que

se va a comprar. CT

V

F

De ser verdadero, se

calcula el descuento

aplicando 15 %.

Se escribe el precio final y el

descuento.

PF = CT–DE

FIN

PF, DE

CT

>

2,500

DE = CT \* 0.08

DE = CT \* 0.15

Se compara si el costo del

traje es mayor a $2500.

De ser falso, se cal

-

cula el descuento

aplicando 8%.

Se obtiene el precio final

descontando el descuento

del precio inicial.

Finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 3.4 Algoritmo para determinar cuánto se paga por adquirir un traje.

Inicio

Leer CT

CT > 2,500

Sí

No

Hacer

DE = CT \* 0.15

Hacer

DE = CT \* 0.08

Hacer PF = CT – DE

Escribir FP, DE

Fin

Diagrama N/S 3.4 Algoritmo para determinar cuánto se paga por adquirir un traje.

Hasta ahora, los problemas vistos sólo presentan una decisión para realizar un determinado proceso; sin embargo, en algunas ocasiones es necesario elaborar estructuras selectivas en cascada, esto significa que después de haber realizado una comparación selectiva es necesario realizar otra comparación selectiva como resultado de la primera condición. En la figura 3.3 se presentan las formas correcta e incorrecta de estructurar el pseudocódigo para este caso:

|  |  |
| --- | --- |
| **Correcta** | **Incorrecta** |

Si condición 1

Entonces

Si condición 2 Entonces

Si no

Fin de comparación 2

Acción 1

Acción 2

Acción 3

Acción 4

Si no

Si condición 3 Entonces

Si no

Fin de comparación 3

Fin de comparación 1

Si condición 1

Entonces

Si condición 2 Entonces

Si no

Fin de comparación 1

Acción 1

Acción 2

Acción 3

Acción 4

Si no

Si condición 3 Entonces

Si no

Fin de comparación 2

Fin de comparación 3

Figura 3.3 Forma correcta e incorrecta de representar una estructura selectiva anidada.

Como se puede ver, en la estructuración la primera condición que se abre es la última que se cierra, en la figura 3.4 se muestra el respectivo diagrama de flujo, en el cual se tiene el mismo principio mostrado en la figura 3.3.

Condición 2

Acción 2

Acción 1

Condición 3

Acción 4

Acción 3

Condición 1

V

F

V

F

V

F

Figura 3.4 Forma de estructurar un diagrama de flujo con condiciones anidadas.

En el ejemplo 3.5 se considera este tipo de situaciones, y en los problemas subsiguientes se presentan estructuras un poco diferentes pero bajo el mismo principio de operación.

## Ejemplo 3.5

Se requiere determinar cuál de tres cantidades proporcionadas es la mayor. Realizar su respectivo algoritmo y representarlo mediante un diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

Las variables que intervienen en la solución de este problema se muestran en la tabla 3.5.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| A | Primer valor | Entero o real |
| B | Segundo valor | Entero o real |
| C | Tercer valor | Entero o real |
| M | Valor mayor | Entero o real |

Tabla 3.5 Variables utilizadas para determinar cuál de tres cantidades es la mayor.

El diagrama de flujo 3.5 muestra la estructura del algoritmo correspondiente para la solución de este problema.

B y C.

Se compara si

A es mayor

que C.

A es mayor que

Se leen

los tres

valores.

Inicio

FIN

A, B, C

M

A

>

C

M = C

M = A

B

>

C

M = C

M = B

A

>

B

Inicia proceso.

Se compara si A

es mayor que B.

Se escribe

el mayor.

Fin del

proceso.

Se compara si B

es mayor que C.

C es mayor que

A y C.

C es mayor

que A y B.

B es mayor

que A y C.

V

F

V

F

V

F

Diagrama de flujo 3.5. Algoritmo para determinar cuál de tres cantidades es la mayor.

Como se puede ver, primeramente se compara si A es mayor que B; de ser verdad, entonces ahora se compara A contra C, y finalmente esta comparación determinará cuál de los tres valores es el mayor. Si de nueva cuenta A fue la mayor, o en su caso C, ya no es necesario compararlo contra B, ya que inicialmente A fue mayor que B. En el caso de que A no fuera mayor que B, entonces se procede a realizar la comparación de B contra C y con esto se determina cuál es la mayor de las tres cantidades.

En la representación de esta solución se muestran estructuras selectivas en cascada, ya que así lo amerita la solución del problema. El pseudocódigo 3.5 presenta el algoritmo correspondiente mediante la utilización de esta herramienta.

1. Inicio
2. Leer A, B, C
3. Si A > B

Entonces

Si A > C

Entonces

M = A

Si no

M = C

Fin compara

Si no

Si B > C

Entonces

M = B Si no

M = C

Fin compara

Fin compara

1. Escribir “El mayor es”, M
2. Fin

Pseudocódigo 3.5 Para determinar cuál de tres cantidades es la mayor.

Por otro lado, el diagrama N/S 3.5 presenta el algoritmo de solución mediante esta herramienta.

Inicio

Leer A, B, C

A

>

B

Sí

No

A

>

C

B

>

C

Sí

No

Sí

No

Hacer

M = A

Hacer

M = C

Hacer

M = B

Hacer

M = C

Escribir M

Fin

Diagrama N/S 3.5 Algoritmo para determinar cuál de tres cantidades es la mayor.

Un algoritmo es perfectible, o en su caso puede ser sustituido por otro con otras características que conducen a la misma solución, la diferencia que se presenta se puede basar en la eficiencia que presente uno con respecto a otro de los algoritmos; en la mayoría de los casos esta eficiencia se mide con respecto al número de pasos y variables que intervienen en el proceso de solución del problema, que se puede reflejar en el tiempo de respuesta. Para este problema 3.2.5 se puede establecer un algoritmo de solución como el que se presenta mediante el diagrama de flujo 3.6.

Se leen los tres valores.

De ser verdad,

se asigna a M el

valor de A.

Si M sigue siendo el

mayor, no hay cambio.

Se imprime el valor mayor.

Inicio

Fin

A, B, C

M

A

>

B

M

>

C

M = B

M = C

M = A

Inicia el proceso.

Se comparan

los dos primeros valores

representados por A y B.

De ser falso, se

asigna a M el valor

de B.

Se compara del valor guardado

en M contra el tercer valor.

De ser falso, el valor

mayor ahora es C y

se guarda en M.

Fin del proceso.

V

F

V

F

Diagrama N/S 3.5 Algoritmo para determinar cuál de tres cantidades es la mayor.

Como se puede ver, en esta solución que se presenta ahora sólo se compara los dos primeros valores (A y B), de los cuales se almacena el mayor en una variable auxiliar (M), la cual se compara con el tercer valor (C), y a partir de esta comparación se establece cuál valor es el mayor. Nótese que en ambas alternativas no se considera determinar el nombre de la variable, sino sólo se pide el valor que se almacena en ella.

## Ejemplo 3.6

“La langosta ahumada” es una empresa dedicada a ofrecer banquetes; sus tarifas son las siguientes: el costo de platillo por persona es de $95.00, pero si el número de personas es mayor a 200 pero menor o igual a 300, el costo es de $85.00. Para más de 300 personas el costo por platillo es de $75.00. Se requiere un algoritmo que ayude a determinar el presupuesto que se debe presentar a los clientes que deseen realizar un evento. Mediante pseudocódigo, diagrama de flujo y un diagrama N/S represente su solución.

Para la solución del problema se requiere saber el número de personas que se presupuestarán para el banquete, y con base en éstas determinar el costo del platillo que en cierta forma es constante, con éste se determinará cuánto debe pagar el cliente en total, de aquí que la tabla 3.6 muestre las variables que se utilizarán para la solución del problema. El pseudocódigo 3.6 presenta el algoritmo de solución de este problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| NP | Número de personas | Entero |
| TOT | Total que se va a pagar por el banquete | Real |

Tabla 3.6 Variables utilizadas para determinar el presupuesto de un banquete.

1. Inicio
2. Leer NP
3. Si NP > 300

Entonces

Hacer TOT = NP \* 75

Si no

Si NP > 200

Entonces

Hacer TOT = NP \* 85

Si no

Hacer TOT = NP \* 95

Fin compara

Fin compara

1. Escribir “El total es”, TOT
2. Fin

Pseudocódigo 3.6 Algoritmo para determinar el presupuesto de un banquete.

Con el algoritmo representado mediante el pseudocódigo correspondiente ya establecido ahora se facilita presentarlo con el diagrama N/S 3.6 o bien con el diagrama de flujo 3.7.

Inicio

Leer NP

NP

>

300

Sí

No

Hacer

TOT = NP \* 0.75

NP

>

200

Sí

No

Hacer

TOT = NP \* 0.85

Hacer

TOT = CT \* 0.95

Escribir TOT

Fin

Diagrama N/S 3.6 Algoritmo para determinar el presupuesto de un banquete.

Se lee el número de personas

que se atenderán.

Se calcula el

total que se

va a pagar

según el

precio del

platillo.

Inicio

Fin

NP

TOT

NP

>

200

NP

>

300

TOT = NP \* 75.00

TOT = NP \* 85.00

TOT = NP \* 95.00

V

F

V

F

Se inicia el proceso.

Se compara si el número de

persona es mayor a 300.

Se compara si el

número de personas

es mayor a 200.

Se imprime el total que se va a

pagar por N personas.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 3.7 Algoritmo para determinar el presupuesto de un banquete.

En muchas ocasiones un mismo proceso se puede dividir en más procesos sin que esto altere el resultado como se puede ver en el diagrama de flujo 3.8, que muestran una alternativa para la solución del mismo problema. Para esta alternativa primeramente se asigna el precio al platillo y seguido a esto se calcula el pago total.

Se asigna el costo al platillo.

Se lee el número de personas.

el número de

Inicio

Fin

NP

CP, TOT

NP

>

200 300

NP

>

300

CP = 75.00

TOT = NP \* CP

C = 85.00

TOT = NP \* CP

C = 95.00

TOT = NP \* CP

V

F

V

F

Inicia el proceso.

Se verifica si el número de

personas es mayor a 300.

Se verifica si el

número de personas

es mayor a 200.

Se imprime el costo por

platillo y el total que se va

a cobrar.

Finaliza el proceso.

Se calcula el total que se va a cobrar con base en personas.

Diagrama de flujo 3.8 Algoritmo para determinar el presupuesto de un banquete.

Sin embargo, se pudiera presentar otra alternativa de solución, que tendría la forma del diagrama de flujo 3.9, en la cual se podrá observar que el pago total se realiza mediante un proceso común para las tres asignaciones de precio de platillo.

Si se analizan las tres alternativas en cuestión de número de procesos empleados, la primera alternativa se puede considerar como la más eficiente, dado que emplea menos procesos o instrucciones para su solución; sin embargo, las tres alternativas son válidas y correctas, ya que cumplen con las características y condiciones que debe tener todo algoritmo: resolver de forma eficiente un problema dado. En la solución de muchos problemas es recomendable utilizar esta última opción, donde se emplea un proceso común para varias alternativas selectivas que se presentan en la solución del problema. Pero como se ha mencionado anteriormente, la forma dependerá del diseñador del mismo y de las necesidades que se tengan que cubrir con la solución que se establezca.

Se asigna el costo del platillo.

Inicio

Fin

NP

CP, TOT

NP

>

200

NP

>

300

CP = 75.00

C = 85.00

TOT = NP \* CP

C = 95.00

V

F

V

F

Inicia el proceso.

Se verifica si el número de

personas es mayor a 300.

Se verifica si el número de

personas es mayor a 200.

Se calcula el total que se

va a cobrar con base en el

número de personas.

Se imprime el costo por platillo

y el total que se va a cobrar.

Finaliza el proceso.

Se lee el número de personas.

Diagrama de flujo 3.9 Algoritmo para determinar el presupuesto de un banquete.

## Ejemplo 3.7

La asociación de vinicultores tiene como política fijar un precio inicial al kilo de uva, la cual se clasifica en tipos **A** y **B**, y además en tamaños **1** y **2**. Cuando se realiza la venta del producto, ésta es de un solo tipo y tamaño, se requiere determinar cuánto recibirá un productor por la uva que entrega en un embarque, considerando lo siguiente: si es de tipo **A,** se le cargan 20¢ al precio inicial cuando es de tamaño **1**; y 30¢ si es de tamaño **2**. Si es de tipo **B**, se rebajan 30¢ cuando es de tamaño **1**, y 50¢ cuando es de tamaño **2**. Realice un algoritmo para determinar la ganancia obtenida y represéntelo mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

Realizando un análisis de los datos que se requieren y de los resultados que se deben obtener, se puede determinar que son los que se muestran en la tabla 3.7, y con base en esto se puede representar el algoritmo con el diagrama de flujo 3.10.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| TI | Tipo de la uva | *String* |
| TA | Tamaño de la uva | Entero |
| P | Precio de la uva | Real |
| K | Kilos de producción | Entero |
| GA | Ganancia obtenida | Real |

Se asigna uva.

Inicio

Fin

TI, TA, P, K

GA

TA = 1

GA = P \* K

P = P + 0.20

P = P + 0.30

P = P - 0.30

P = P - 0.50

TA = 1

TI = “A”

V

F

V

F

V

F

Se inicia el proceso.

Se verifica si el tipo de uva es “A”.

Se verifica si el tamaño

es uno.

Se calcula la ganancia con base en

el precio y los kilos producidos.

Se imprime la ganancia obtenida.

Fin del proceso.

Se verifica si el tamaño

es uno.

Se lee tipo, tamaño,

precio y kilos de uva.

precio a la

Diagrama de flujo 3.10 Algoritmo para determinar las ganancias por la venta de la uva.

El pseudocódigo 3.7 muestra el algoritmo correspondiente.

1. Inicio
2. Leer TI, TA, P, K
3. Si TI = “A”

Entonces

Si TA = 1

Entonces

P = P + 0.20

Si no

P = P + 0.30

Fin compara

Si no

Si TA = 1

Entonces

P = P - 0.30

Si no

P = P - 0.50

Fin compara

Fin compara

1. Hacer GA = P \* K
2. Escribir “La ganancia es”, GA
3. Fin

Pseudocódigo 3.7 Algoritmo para determinar las ganancias por la venta de la uva.

Por otro lado, el diagrama N/S 3.7 presenta el algoritmo con la utilización de esta herramienta.

Inicio

Leer TI, TA, P, K

TI = “A”

Sí

No

TA = 1

TA = 1

Sí

No

Sí

No

Hacer

P = P + 0.20

Hacer

P = P + 0.30

Hacer

P = P - 0.30

Hacer

P = P - 0.50

Hacer GA = P \* K

Escribir GA

Fin

Diagrama N/S 3.7 Algoritmo para determinar las ganancias por la venta de la uva.

Como se puede ver en la solución de este problema, el cálculo de la ganancia por cada productor se realiza mediante un proceso común para todas las alternativas del precio de la uva, éste es un caso de los que se mencionaron en el problema 3.2.6, si la ganancia se hubiera obtenido después de cada asignación de precio de la uva, esto traería como consecuencia el incremento de tres procesos más de los que se emplean con la opción de solución planteada para este problema.

## Ejemplo 3.8

El director de una escuela está organizando un viaje de estudios, y requiere determinar cuánto debe cobrar a cada alumno y cuánto debe pagar a la compañía de viajes por el servicio. La forma de cobrar es la siguiente: si son 100 alumnos o más, el costo por cada alumno es de $65.00; de 50 a 99 alumnos, el costo es de $70.00, de 30 a 49, de $95.00, y si son menos de 30, el costo de la renta del autobús es de $4000.00, sin importar el número de alumnos.

Realice un algoritmo que permita determinar el pago a la compañía de autobuses y lo que debe pagar cada alumno por el viaje (represente en pseudocódigo, diagrama de flujo y diagrama N/S la solución).

Al realizar un análisis del problema, se puede deducir que las variables que se requieren como datos son el número de alumnos (NA), con lo que se puede calcular el pago por alumno (PA) y el costo total del viaje (TOT). Las características de estas variables se muestran en la tabla 3.8.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| NA | Número de alumnos que realizan el viaje | Entero |
| PA | Pago por alumno | Real |
| TOT | Total que va a pagar a la empresa por el viaje | Real |

A partir de lo anterior, se puede establecer el pseudocódigo 3.8, el cual presenta la solución del problema. Y de igual forma, lo presenta el diagrama de flujo 3.11.

1. Inicio
2. Leer NA
3. Si NA > = 100

Entonces

Hacer PA = 65.0

Si no

Si NA > = 50

Entonces

Hacer PA = 70.0

Si no

Si NA > = 30

Entonces

Hacer PA = 95.0

Si no

Hacer PA = 4000 / NA

Fin compara

Fin compara

Fin compara

1. Hacer TOT = PA \* NA
2. Escribir “El pago individual es”, PA
3. Escribir “El pago total es”, TOT
4. Fin

Pseudocódigo 3.8 Algoritmo para determinar el total que se va a pagar por el viaje.

Se determina si el número

de alumnos es mayor o igual

a 100.

Se establece el

costo del pasaje

para cada alumno.

Inicio

Fin

NA

PA, TOT

NP

>

50

NP

>

30

NP

>

100

PA = 65.00

TOT = PA \* NA

PA = 70.00

PA = 95.00

PA = 4000 / NA

V

F

V

F

V

F

Inicia el proceso.

Se lee el número de alumnos que realiza

el viaje.

Se determina si el número de

alumnos es mayor o igual a 50.

Se determina si el

número de alumnos es

mayor o igual a 30.

Se calcula el total que se pagará por

el autobús.

Se imprime el pago individual y el pago

por el autobús.

Finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 3.11 Algoritmo para determinar el total que se va a pagar por el viaje.

Como se puede ver, con base en el número de alumnos, se asigna el pago de los mismos de manera directa cuando se presenta que éstos son mayores a 30, para el caso de que no sea así se debe proceder a determinar mediante la división de los 4000 pesos que cuesta todo el camión entre el número de alumnos que viajarán.

El diagrama N/S 3.8 muestra el algoritmo mediante esta herramienta.

Inicio

Leer NA

NA

>

= 1000

Sí

No

Hacer

PA = 65.00

Sí

NA

>

=

50

No

Hacer

PA = 70.00

NA

>

=

30

Sí

No

Hacer

PA = 95.00

Hacer

PA = 4000 / NA

Hacer TOT = PA \* NA

Escribir PA,TOT

Fin

Diagrama N/S 3.8 Algoritmo para determinar el total que se va a pagar por el viaje.

## Ejemplo 3.9

La política de la compañía telefónica “chimefón” es: “Chismea + x **-**”. Cuando se realiza una llamada, el cobro es por el tiempo que ésta dura, de tal forma que los primeros cinco minutos cuestan $ 1.00 c/u, los siguientes tres, 80¢ c/u, los siguientes dos minutos, 70¢ c/u, y a partir del décimo minuto, 50¢ c/u.

Además, se carga un impuesto de 3 % cuando es domingo, y si es día hábil, en turno matutino, 15 %, y en turno vespertino, 10 %. Realice un algoritmo para determinar cuánto debe pagar por cada concepto una persona que realiza una llamada. Represéntelo en diagrama de flujo, en pseudocódigo y en diagrama N/S.

Al analizar el problema se puede identificar que será necesario conocer como datos la duración de la llamada, así como el día y turno en que se realiza. Con base en esto se podrá determinar cuál será el pago que se efectuará por el tiempo que dura la llamada y el impuesto que deberá pagar en función del día y del turno en que se realiza. La tabla 3.9 muestra las variables que se van a utilizar.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| TI | Tiempo | Entero |
| DI | Tipo de día | *String* |
| TU | Turno | *String* |
| PAG | Pago por el tiempo | Real |
| IMP | Impuesto | Real |
| TOT | Total que se va a pagar | Real |

Tabla 3.9 Variables utilizadas para determinar el costo de una llamada telefónica.

El algoritmo correspondiente se muestra en el diagrama de flujo

3.12, que resuelve este problema.

minutos.

Inicio

Fin

TI, DI, TU

PAG, IMP, TOT

TI

<

8

DI = “DOM”

HU

<

10

=

TU = “M”

TI

<

5

PAG = TI \* 1

TOT = PA + IMP

PAG = (TI - 5) \* 0.8 + 5

IM = PAG \* 0.05

PAG = (TI - 8) \* 0.7 + 7.4

IM = PAG \* 0.15

PAG = (TI - 10) \* 0.5 + 8.8

IM = PAG \* 0.10

V

F

V

F

V

F

V

F

V

F

Se inicia el proceso.

Se lee el tiempo, tipo de

día y turno.

Se verifica si el tiempo

es menor o igual a 5

Se calcula pago

por llamada

según el

tiempo.

Se determina si es día domingo.

Se verifica si el tiempo es

menor o igual a 8 minutos.

Se verifica si el

tiempo es menor o

igual a 10 minutos.

Se determina si el turno es

matutino.

Se calcula el

impuesto.

Se calcula el total a pagar por la llamada.

Se imprime el pago, el impuesto y el

total.

Finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 3.12 Algoritmo para determinar el costo de una llamada telefónica.

Como se puede ver, cuando el tiempo es menor o igual a cinco, el pago se obtiene directamente del producto de tiempo por el costo de un peso, sin embargo, cuando el tiempo es mayor a cinco pero menor o igual a ocho, el cálculo del pago involucra operaciones como la diferencia del tiempo menos cinco, dado que son los primeros cinco minutos los que tienen un costo de cinco pesos, los cuales posteriormente se suman. De igual forma se procede para los otros intervalos de tiempo, donde se le resta el tiempo y se suma lo que se pagó por los minutos previos al rango en cuestión.

La solución propuesta se muestra en el diagrama N/S 3.9 y en el pseudocódigo 3.9 con las respectivas herramientas.

Inicio

Leer TI, DI, TU

TI

<

= 5

Sí

No

PAG = TI \* 1

TI

<

= 8

Sí

No

PAG = (TI - 5) 0.8 + 5

TI

<

= 10

Sí

No

PAG = (TI - 8) \* 0.7 + 7.4

PAG = (TI - 10) \* 0.5 + 8.8

DI = “DOM”

Sí

No

IMP = PAG \* 0.05

TU = “MA”

Sí

No

IMP = PAG \* 0.15

IMP = PAG \* 0.10

Hacer TOT = PAG + IMP

Escribir PAG, IMP, TOT

Fin

Diagrama N/S 3.9 Algoritmo para determinar el costo de una llamada telefónica.

1. Inicio.
2. Leer TI, DI, TU
3. Si TI < = 5

Entonces

Hacer PAG = TI \* 1

Si no

Si TI < = 8

Entonces

Hacer PAG = (TI - 5) \* 0.8 + 5.0

Si no

Si NA < = 10

Entonces

Hacer PAG = (TI - 8) \* 0.7 + 7.4

Si no

Hacer PAG = (TI - 10) \* 0.5 + 8.8

Fin compara

Fin de compara

Fin compara

1. Si DI = “DOM”

Entonces

Hacer IM = PAG \* 0.05

Si no

Si TU = “M”

Entonces

Hacer IMP = PAG \* 0.15

Si no

Hacer IMP = PAG \* 0.10

Fin compara

Fin compara

1. Hacer TOT = PAG + IMP
2. Escribir “El pago es”, PA
3. Escribir “El impuesto es”, IMP
4. Escribir “El pago total es”, TOT
5. Fin

Pseudocódigo 3.9 Algoritmo para determinar el costo de una llamada telefónica.

## Ejemplo 3.10

Una compañía de viajes cuenta con tres tipos de autobuses (A, B y C), cada uno tiene un precio por kilómetro recorrido por persona, los costos respectivos son $2.0, $2.5 y $3.0. Se requiere determinar el costo total y por persona del viaje considerando que cuando éste se presupuesta debe haber un mínimo de 20 personas, de lo contrario el cobro se realiza con base en este número límite.

Con la información correspondiente se puede establecer las variables que se van a utilizar, las cuales se muestran en la tabla 3.10.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| TI | Tipo autobús | *String* |

KM Kilómetros por recorrer Entero NPR Número de personas real Entero

CK Costo por kilómetro Real

### NP Número de personas para presupuestar Entero

CP Costo por persona Real

TO Costo total del viaje Real

Tabla 3.10 Variables utilizadas para determinar el costo del viaje individual y colectivo.

Mientras que el diagrama de flujo 3.13 presenta el algoritmo que permite resolver el problema planteado, el pseudocódigo 3.10 y el diagrama N/S 3.10 presentan la solución correspondiente que permite obtener el costo por persona y el costo que tendrá el viaje en total, mediante cada una de las herramientas.

Inicio

Fin

TI, KM, NPR

CP, TO

NPR

<

20

TI =

“B”

TI =

“A”

CP = TO / NPR

TO = NP \* CK \* KM

NP = 20

NP = NPR

CK = 2.50

CK = 2.00

CK = 3.00

V

F

V

F

V

F

Inicia el proceso.

Se lee tipo de autobús, km por recorrer y número de personas.

Se verifica si el camión es tipo “A”.

Se verifica si el camión es tipo “B”

y si no es, entonces es “C”, ya que no fue “A”.

Se asigna el costo por km.

Según tipo de autobús.

Se verifica si el número de personas es menor a veinte.

Se estima el número de personas

que se cobrarán.

Se calcula el costo del viaje en forma global.

Se calcula el costo para cada persona que realiza el viaje.

Se imprime el costo por persona y el total del viaje.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 3.13 Algoritmo para determinar el costo del viaje individual y colectivo.

1. Inicio.
2. Leer TI, KM, NPR
3. Si TI = “A”

Entonces

Hacer CK = 2.00

Si no

Si TI = “B”

Entonces

Hacer CK = 2.50

Si no

Hacer CK = 3.00

Fin compara

Fin de compara

1. Si NPR < 20

Entonces

Hacer NP = 20

Si no

Hacer NP = NPR

Fin compara

1. Hacer TO = NP \* CK \* KM
2. Hacer PC = TO / NPR
3. Escribir “La persona pagará”, CP
4. Escribir “El costo del viaje”, TO
5. Fin

Pseudocódigo 3.10. Algoritmo para determinar el costo del viaje individual y colectivo.

Inicio

Leer TI, KM, NPR

TI = “A”

Sí

No

Hacer

CK = 2.00

TI = “B”

Sí

No

Hacer

CK = 2.5

Hacer

CK = 3.00

NPR < 20

Sí

No

Hacer NP = 20

Hacer NP = NPR

Hacer TO = NP \* CK \* KM

Hacer CP = TO / NPR

Escribir CP, TO

Fin

Diagrama N/S 3.10. Algoritmo para determinar el costo del viaje individual y colectivo.

## Ejemplo 3.11

“El náufrago satisfecho” ofrece hamburguesas sencillas, dobles y triples, las cuales tienen un costo de $20.00, $25.00 y $28.00 respectivamente. La empresa acepta tarjetas de crédito con un cargo de 5 % sobre la compra. Suponiendo que los clientes adquieren sólo un tipo de hamburguesa, realice un algoritmo para determinar cuánto debe pagar una persona por N hamburguesas. Represéntelo mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

En la tabla 3.11 se muestran las variables que se requieren utilizar en el algoritmo para la solución del problema. El diagrama de flujo 3.14 presenta de forma gráfica ese algoritmo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| TI | Tipo de hamburguesa | *String* |
| N | Número de hamburguesas | Entero |
| TP | Tipo de pago | *String* |
| PA | Precio de la hamburguesa | Real |
| CA | Cargo por el uso de tarjeta | Real |
| TO | Total sin cargo | Real |
| TOT | Total con cargo | Real |

Tabla 3.11 Variables utilizadas para determinar el pago por N hamburguesas.

Se carga impuesto por el uso

Inicia el proceso.

Se lee número y tipo de

hamburguesas y tipo de pago.

Se calcula el costo de las N

hamburguesas.

de tarjeta.

Se calcula el total por pagar con cargo

o sin cargo.

Inicio

Fin

N, TI, TP

PA, TO, CA, TOT

TP = “TAR”

TO = PA \* N

TI = “Doble”

TI = “Sencilla”

TOT = TO + CA

CA = TO \* 0.05

CA = 0

PA = 25

PA = 20

PA = 28

V

F

V

F

V

F

Se determina si el tipo de hamburguesa es sencilla.

Se determina si el tipo de hamburguesa es

doble. De ser falso, será triple, dado que no

fue siencilla.

Se asigna el precio de la

hamburguesa según sea

el caso.

Se determina si se aplica cargo por el uso de tarjeta.

En caso de ser falso no se

aplica cargo alguno.

Se imprime precio de hamburguesa, total

sin cargo, cargo y total (con o sin cargo).

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 3.14 Algoritmo para determinar el pago por N hamburguesas.

El pseudocódigo 3.11 y el diagrama N/S 3.11 muestran la representación correspondiente al algoritmo de solución.

1. Inicio
2. Leer N, TI, TP
3. Si TI = “Sencilla”

Entonces

Hacer PA = 20.00

Si no

Si TI = “Doble”

Entonces

Hacer PA = 25.00

Si no

Hacer PA = 28.00

Fin compara

Fin de compara

1. Hacer TO = PA \* N
2. Si TP = “Tarjeta”

Entonces

Hacer CA = TO \* 0.05

Si no

Hacer CA = 0

Fin compara

1. Hacer TOT = TO + CA
2. Escribir “La hamburguesa costó”, PA
3. Escribir “El total sin cargo”, TO
4. Escribir “El cargo es”, CA
5. Escribir “El total por pagar es”, TOT
6. Fin

Pseudocódigo 3.11 Algoritmo para determinar el pago por N hamburguesas.

Inicio

Leer N, TI, TP

TI = “Sencilla”

Sí

No

Hacer

PA = 20

TI = “Doble”

Sí

No

Hacer

PA = 25

Hacer

PA = 28

TP = “Tarjeta”

Sí

No

Hacer CA = TO \* 0.05

Hacer CA = 0

Escribir PA

Escribir TO

Escribir CA, TOT

Fin

Diagrama N/S 3.11 Algoritmo para determinar el pago por N hamburguesas.

## Ejemplo 3.12

El consultorio del Dr. Lorenzo T. Mata Lozano tiene como política cobrar la consulta con base en el número de cita, de la siguiente forma:

* Las tres primeras citas a $200.00 c/u.
* Las siguientes dos citas a $150.00 c/u.
* Las tres siguientes citas a $100.00 c/u.
* Las restantes a $50.00 c/u, mientras dure el tratamiento.

Se requiere un algoritmo para determinar:

1. Cuánto pagará el paciente por la cita.
2. El monto de lo que ha pagado el paciente por el tratamiento.

Para la solución de este problema se requiere saber qué número de cita se efectuará, con el cual se podrá determinar el costo que tendrá la consulta y cuánto se ha gastado en el tratamiento. Con este análisis se puede determinar que las variables que se van a utilizar son las que se muestran en la tabla 3.12.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| NC | Número de consulta | Entero |
| CC | Costo de la cita | Real |
| TOT | Costo del tratamiento | Real |

Tabla 3.12 Variables utilizadas para determinar el costo de la consulta y del tratamiento.

Con la tabla de variables establecidas previamente, el diagrama de flujo 3.15 que representa el algoritmo de solución para este problema es el siguiente.

Inicio

Fin

NC

CP, TOT

NC

<

=

5

NC

<

=8

NP

<

=

3

CC = 200

TOT = NC \* CC

CC = 150

TOT = (NC - 3) \* 150 + 600

C = 100

TOT = (NC - 5) \* 100 + 900

C = 50

TOT = (NC - 8) \* 50 + 1200

V

F

V

F

V

F

Se calcula el costo del

tratamiento.

Se asigna el costo

de la cita.

Se verifica si el

número de cita

es menor o igual

a cinco.

Inicia el proceso.

Se lee número de cita.

Se verifica si el número de

cita es menor o igual a tres.

Se verifica si el número de cita

es menor o igual a ocho.

Se imprime costo de la cita y

total por tratamiento.

Inicia el proceso.

Diagrama de flujo 3.15 Algoritmo para determinar el costo de la consulta y del tratamiento.

Como se puede ver, con base en el número de cita se establece el precio, y según el rango del número de cita, se establece el costo del tratamiento. En cada proceso se le carga un valor constante (600, 900 y 1200), que corresponde a las citas previas, y este número de citas consideradas se restan del número de citas para determinar el monto de las citas en este rango de costo.

Con estas mismas consideraciones, el pseudocódigo 3.12 y el diagrama N/S 3.12 muestran la representación correspondiente al algoritmo de solución.

1. Inicio
2. Leer NC
3. Si NC < = 3

Entonces

Hacer CC = 200

Hacer TOT = NC \* CC

Si no

Si NC < = 5

Entonces

Hacer CC = 150

Hacer TOT = (NC - 3) \* 150 + 600

Si no

Si NC < = 8

Entonces

Hacer CC = 100

Hacer TOT = (NC - 5) \* 100 + 900

Si no

Hacer CC = 50

Hacer TOT = (NC - 8) \* 50 + 1200

Fin compara

Fin compara

Fin condición

1. Escribir “El costo de la consulta es”, CC
2. Escribir “El costo del tratamiento es”, TOT
3. Fin

Pseudocódigo 3.12 Algoritmo para determinar el costo de la consulta y del tratamiento.

Inicio

Leer NC

NC

<

= 3

Sí

No

CC = 200

NCI

<

= 5

Sí

No

CC = 150

NC =

<

= 8

Sí

No

CC = 100

CC = 50

TOT = NC \* CC

TOT = (NC - 3) \* 150 + 600

TOT = (NC - 5) \* 100 + 900

TOT = (NC - 8) \* 50 + 1200

Escribir CC, TOT

Fin

Diagrama N/S 3.12 Algoritmo para determinar el costo de la consulta y del tratamiento.

## Ejemplo 3.13

Fábricas “El cometa” produce artículos con claves (1, 2, 3, 4, 5 y 6). Se requiere un algoritmo para calcular los precios de venta, para esto hay que considerar lo siguiente:

Costo de producción = materia prima + mano de obra + gastos de fabricación.

Precio de venta = costo de producción + 45 % de costo de producción.

El costo de la mano de obra se obtiene de la siguiente forma: para los productos con clave 3 o 4 se carga 75 % del costo de la materia prima; para los que tienen clave 1 y 5 se carga 80 %, y para los que tienen clave 2 o 6, 85 %.

Para calcular el gasto de fabricación se considera que si el artículo que se va a producir tiene claves 2 o 5, este gasto representa 30 % sobre el costo de la materia prima; si las claves son 3 o 6, representa 35 %; si las claves son 1 o 4, representa 28 %. La materia prima tiene el mismo costo para cualquier clave.

Represente mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S la solución de este problema.

Con las consideraciones anteriores se puede establecer la tabla 3.13 de variables requeridas para el planteamiento del algoritmo correspondiente.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| C | Clave del artículo | Entero |
| MP | Costo de materia prima | Real |
| MO | Costo de mano de obra | Real |
| GF | Gastos de fabricación | Real |
| CP | Costo de producción | Real |
| PV | Precio de venta | Real |

Tabla 3.13 Variables utilizadas para determinar el precio de venta de un artículo.

Para el planteamiento de la solución de este problema se utilizarán los operadores lógicos (O) o (Y). Cuando se utiliza (O), para que la condición sea verdadera, al menos un valor de los comparados debe ser verdadero; cuando se utiliza (Y), para que la condición sea verdadera, todos los valores comparados deben ser verdaderos. Si en ambos casos no se cumple con esto, la condición será falsa.

Con base en lo anterior, el diagrama de flujo 3.16 muestra el correspondiente algoritmo de solución.

Se inicia el proceso.

Se lee costo de materia

prima y clave.

Se calcula la mano de obra.

Se calcula gasto de fabricación.

Inicio

Fin

MP, C

CP, PV

(

C = 1) o (C =

5)

(

C = 3) o (C =

6)

4)

(

C = 3) o (C =

(

5)

C = 2) o (C =

PV = CP + CP \* 0.45

CP = MP + MO + GF

MO = MP \* 0.80

GF = MP \* 0.35

MO = MP \* 0.75

GF = MP \* 0.30

MO = MP \* 0.85

GF = MP \* 0.28

V

V

F

F

V

F

V

F

Se verifica si el artículo tiene clave 3 o 4.

Se verifica si artículo es clave 1 o 5.

Se verifica si el artículo es clave 2 o 5.

Se verifica si artículo es clave 3 o 6.

Se calcula costo de producción.

Se calcula precio de venta.

Se imprime costo de producción

y precio de venta.

Se finaliza el proceso.

Diagrama de flujo 3.16 Algoritmo para determinar el precio de venta de un artículo.

Cuando se tienen este tipo de situaciones, si no se plantea la solución del problema con la utilización de los operadores lógicos (O) o (Y), se tienen que utilizar más comparaciones, de tal forma que permitan discernir las diferentes alternativas que se puedan presentar para la solución del problema.

El algoritmo representado mediante pseudocódigo no sufre modificación alguna que no se contemple en el diagrama de flujo, de tal forma que éste se muestra en el pseudocódigo 3.13.

1. Inicio
2. Leer MP, C
3. Si (C = 3) o (C = 4)

Entonces

Hacer MO = MP \* 0.75

Si no

Si (C = 1) o (C = 5)

Entonces

Hacer MO = MP \* 0.80

Si no

Hacer MO = MP \* 0.85

Fin compara

Fin de compara

1. Si (C = 2) o (C = 5)

Entonces

Hacer GF = MP \* 0.30

Si no

Si (C = 3) o (C = 6)

Entonces

Hacer GF = MP \* 0.35

Si no

Hacer GF = MP \* 0.28

Fin compara

Fin compara

1. Hacer CP = MP + MO + GF
2. Hacer PV = CP + CP \* 0.45
3. Escribir “El costo de producción es”, CP
4. Escribir “El precio de venta es”, PV
5. Fin

Pseudocódigo 3.13 Algoritmo para determinar el precio de venta de un artículo.

El diagrama N/S 3.13 muestra el algoritmo correspondiente a esta herramienta. Tiene el mismo grado de complejidad que cualquiera de las otras dos herramientas empleadas previamente; sin embargo, en ocasiones al utilizar los diagramas N/S lo que se complica es organizar la estructura que va resultando al momento de estar implementando el algoritmo, pero con la adquisición de experiencia en la utilización de cada una de estas herramientas, finalmente resulta indiferente utilizarlas, pero sin duda alguna, cada diseñador podrá tener sus preferencias por alguna en especial.

Inicio

Leer MP, C

4)

(

C = 3) o (C =

Sí

No

Hacer MO = MP \* 0.75

(

C = 1) o (C =

5)

Sí

No

Hacer MO = MP\*0.80

Hacer MO = MP\*0.85

(

C = 2) o (C =

5)

Sí

No

Hacer GF = MP \* 0.30

(

C = 3) o (C =

6)

Sí

No

Hacer GF = MP \* 0.35

Hacer GF = MP \* 0.28

Hacer CP = MP + MO + GF

Hacer PV = CP + CP \* 0.45

Escribir CP, PV

Fin

Diagrama N/S 3.13 Algoritmo para determinar el precio de venta de un artículo.

## Ejemplo 3.14

Una compañía de paquetería internacional tiene servicio en algunos países de América del Norte, América Central, América del Sur, Europa y Asia. El costo por el servicio de paquetería se basa en el peso del paquete y la zona a la que va dirigido. Lo anterior se muestra en la tabla 3.14:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zona** | **Ubicación** | **Costo/gramo** |
| 1 | América del Norte | $11.00 |
| 2 | América Central | $10.00 |
| 3 | América del Sur | $12.00 |
| 4 | Europa | $24.00 |
| 5 | Asia | $27.00 |

Tabla 3.14 Costos por el servicio de paquetería con base en el peso y la zona.

Parte de su política implica que los paquetes con un peso superior a 5 kg no son transportados, esto por cuestiones de logística y de seguridad. Realice un algoritmo para determinar el cobro por la entrega de un paquete o, en su caso, el rechazo de la entrega; represéntelo mediante diagrama de flujo, diagrama N/S y pseudocódigo.

Para la solución de este problema se utilizará el símbolo de decisión múltiple, en los lenguajes de programación la sentencia case. Cuando se utiliza esta alternativa se debe considerar que el elemento selector debe ser de tipo ordinal (que sigue un orden estricto, como ejemplo a, b, d, e, c, etcétera; sin embargo, a, c, b no tiene el orden exigido). Para este caso se utiliza el número de zona que es ordinal (1, 2, 3, 4 y 5).

Con esta consideración el diagrama de flujo 3.17 representa el algoritmo correspondiente para obtener el costo que tendrá enviar un paquete a una zona determinada considerando que si no es del 1 al 4, es 5. Pero de igual forma se puede considerar zona no válida.

Inicio

Fin

NZ, PE

CO

“NO SE DA

EL SERVICIO”

NZ =

PE

>

5000

CO = PE \* 10

CO = PE \* 11

CO = PE \* 12

CO = PE \* 24

CO = PE \* 27

V

F

1

2

3

4

Otro

Diagrama de flujo 3.17 Algoritmo para determinar el costo por el servicio de paquetería.

El pseudocódigo 3.14 presenta la forma de escribir el algoritmo que corresponde a la solución del problema. La forma de estructurarlo al momento de pasarlo al lenguaje de programación dependerá básicamente del lenguaje que se utilice, haciendo referencia a dónde ubicar la impresión del costo del servicio, pero básicamente su estructura estaría dada por:

1. Inicio
2. Leer NZ, PE
3. SI PE > 5000

Entonces

Escribir “No se puede dar el servicio”

Si no

SI NZ igual a

1: Hacer CO = PE \* 11

2: Hacer CO = PE \* 10

3: Hacer CO = PE \* 12

4: Hacer CO = PE \* 24

Si no

Hacer CO = PE \* 27

Fin compara

Escribir “el costo del servicio es”, CO

Fin compara

4. Fin

Pseudocódigo 3.14 Algoritmo para determinar el costo por el servicio de paquetería.

De igual forma, el diagrama N/S 3.14 se puede representar de la siguiente forma, en la que se considera una estructura selectiva múltiple.

Inicio

Leer NZ, PE

PE

>

5000

V

F

Escribir

NZ

“No se da

el servicio”

1

2

3

4

Otro

Hacer

CO = PE \* 11

Hacer

CO = PE \* 10

Hacer

CO = PE \* 12

Hacer

CO = PE \* 24

Hacer

CO = PE \* 27

Escribir CO

Fin

Diagrama N/S 3.14 Algoritmo para determinar el costo por el servicio de paquetería.

Por consiguiente, las variables que se utilizan para la solución de este problema se muestran en la tabla 3.15.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| NZ | Zona donde se dirige el paquete | Entero |
| PE | Peso del paquete en gramos | Entero |
| CO | Costo de la entrega | Real |

Tabla 3.15 Variables utilizadas para determinar el servicio de paquetería.

## Ejemplo 3.15

El banco “Pueblo desconocido” ha decidido aumentar el límite de crédito de las tarjetas de crédito de sus clientes, para esto considera que si su cliente tiene tarjeta tipo 1, el aumento será de 25 %; si tiene tipo 2, será de 35 %; si tiene tipo 3, de 40 %, y para cualquier otro tipo, de 50 %. Ahora bien, si la persona cuenta con más de una tarjeta, sólo se considera la de tipo mayor o la que el cliente indique. Realice un algoritmo y represente su diagrama de flujo y el pseudocódigo para determinar el nuevo límite de crédito que tendrá una persona en su tarjeta.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| TT | Tipo de tarjeta | Entero |
| LA | Límite actual de crédito | Real |
| AC | Aumento de crédito | Real |
| NC | Nuevo límite de crédito | Real |

Tabla 3.16 Variables utilizadas para determinar el nuevo límite de crédito.

De igual forma que el problema anterior, la solución de éste se puede plantear con un proceso de solución múltiple, dado que el elemento selector, que es el tipo de tarjeta, es de tipo ordinal; en estas circunstancias el pseudocódigo 3.15 y el diagrama de flujo 3.18 muestran una solución a este problema.

1. Inicio
2. Leer TT, LA

Si NZ Igual a

1: Hacer AC = LA \* 0.25

2: Hacer AC = LA \* 0.35

3: Hacer AC = LA \* 0.40

Si no

Hacer AC = LA \* 0.50

Fin de comparación

1. Hacer NC = LA + AC
2. Escribir “El aumento de crédito”, AC
3. Escribir “Nuevo límite de crédito”, NC
4. Fin

Pseudocódigo 3.15 Algoritmo para determinar el nuevo límite de crédito.

Inicio

NC = LA + AC

FIN

TT, LA

AC, NC

TT =

AC = LA \* 0.40

AC = LA \* 0.50

AC = LA \* 0.35

AC = LA \* 0.25

1

2

3

OTRO

Diagrama de flujo 3.18 Algoritmo para determinar el nuevo límite de crédito.

# Problemas propuestos

3.1 Realice un algoritmo para determinar si una persona puede votar con base en su edad en las próximas elecciones. Construya el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S.

3.2 Realice un algoritmo para determinar el sueldo semanal de un trabajador con base en las horas trabajadas y el pago por hora, considerando que después de las 40 horas cada hora se considera como excedente y se paga el doble. Construya el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S.

3.3 El 14 de febrero una persona desea comprarle un regalo al ser querido que más aprecia en ese momento, su dilema radica en qué regalo puede hacerle, las alternativas que tiene son las siguientes:

|  |  |
| --- | --- |
| **Regalo** | **Costo** |
| Tarjeta | $10.00 o menos |
| Chocolates | $11.00 a $100.00 |
| Flores | $101.00 a $250.00 |
| Anillo | Más de $251.00 |

Se requiere un diagrama de flujo con el algoritmo que ayude a determinar qué regalo se le puede comprar a ese ser tan especial por el día del amor y la amistad.

3.4 El dueño de un estacionamiento requiere un diagrama de flujo con el algoritmo que le permita determinar cuánto debe cobrar por el uso del estacionamiento a sus clientes. Las tarifas que se tienen son las siguientes:

Las dos primeras horas a $5.00 c/u.

Las siguientes tres a $4.00 c/u.

Las cinco siguientes a $3.00 c/u.

Después de diez horas el costo por cada una es de dos pesos.

3.5 Se tiene el nombre y la edad de tres personas. Se desea saber el nombre y la edad de la persona de menor edad. Realice el algoritmo correspondiente y represéntelo con un diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

3.6 Realice el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S que muestren el algoritmo para determinar el costo y el descuento que tendrá un artículo. Considere que si su precio es mayor o igual a $200 se le aplica un descuento de 15%, y si su precio es mayor a $100 pero menor a $200, el descuento es de 12%, y si es menor a $100, sólo 10%.

3.7 El presidente de la república ha decidido estimular a todos los estudiantes de una universidad mediante la asignación de becas mensuales, para esto se tomarán en consideración los siguientes criterios:

Para alumnos mayores de 18 años con promedio mayor o igual a 9, la beca será de $2000.00; con promedio mayor o igual a 7.5, de $1000.00; para los promedios menores de 7.5 pero mayores o iguales a 6.0, de $500.00; a los demás se les enviará una carta de invitación incitándolos a que estudien más en el próximo ciclo escolar.

A los alumnos de 18 años o menores de esta edad, con promedios mayores o iguales a 9, se les dará $3000; con promedios menores a 9 pero mayores o iguales a 8, $2000; para los alumnos con promedios menores a 8 pero mayores o iguales a 6, se les dará $100, y a los alumnos que tengan promedios menores a 6 se les enviará carta de invitación. Realice el algoritmo correspondiente y represéntelo con un diagrama de flujo.

3.8 Cierta empresa proporciona un bono mensual a sus trabajadores, el cual puede ser por su antigüedad o bien por el monto de su sueldo (el que sea mayor), de la siguiente forma:

Cuando la antigüedad es mayor a 2 años pero menor a 5, se otorga 20 % de su sueldo; cuando es de 5 años o más, 30 %. Ahora bien, el bono por concepto de sueldo, si éste es menor a $1000, se da 25 % de éste, cuando éste es mayor a $1000, pero menor o igual a $3500, se otorga 15% de su sueldo, para más de $3500. 10%. Realice el algoritmo correspondiente para calcular los dos tipos de bono, asignando el mayor, y represéntelo con un diagrama de flujo y pseudocódigo.

3.9 Una compañía de seguros para autos ofrece dos tipos de póliza: cobertura amplia (A) y daños a terceros (B). Para el plan A, la cuota base es de $1,200, y para el B, de $950. A ambos planes se les carga 10% del costo si la persona que conduce tiene por hábito beber alcohol, 5% si utiliza lentes, 5% si padece alguna enfermedad –como deficiencia cardiaca o diabetes–, y si tiene más de 40 años, se le carga 20%, de lo contrario sólo 10%. Todos estos cargos se realizan sobre el costo base. Realice diagrama de flujo y diagrama N/S que represente el algoritmo para determinar cuánto le cuesta a una persona contratar una póliza.

3.10 Represente un algoritmo mediante un diagrama de flujo y el pseudocódigo para determinar a qué lugar podrá ir de vacaciones una persona, considerando que la línea de autobuses “La tortuga” cobra por kilómetro recorrido. Se debe considerar el costo del pasaje tanto de ida, como de vuelta; los datos que se conocen y que son fijos son: México, 750 km; P.V., 800 km; Acapulco, 1200 km, y Cancún, 1800 km. También se debe considerar la posibilidad de tener que quedarse en casa.

3.11 Se les dará un bono por antigüedad a los empleados de una tienda. Si tienen un año, se les dará $100; si tienen 2 años, $200, y así sucesivamente hasta los 5 años. Para los que tengan más de 5, el bono será de $1000. Realice un algoritmo y represéntelo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y diagrama N/S que permita determinar el bono que recibirá un trabajador.

3.12 Realice un algoritmo que permita determinar el sueldo semanal de un trabajador con base en las horas trabajadas y el pago por hora, considerando que a partir de la hora número 41 y hasta la 45, cada hora se le paga el doble, de la hora 46 a la 50, el triple, y que trabajar más de 50 horas no está permitido. Represente el algoritmo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S.

3.13 Los alumnos de una escuela desean realizar un viaje de estudios, pero requieren determinar cuánto les costará el pasaje, considerando que las tarifas del autobús son las siguientes: si son más de 100 alumnos, el costo es de $20; si son entre 50 y 100, $35; entre 20 y 49, $40, y si son menos de 20 alumnos, $70 por cada uno. Realice el algoritmo para determinar el costo del pasaje de cada alumno. Represente el algoritmo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S.

3.14 Realice un algoritmo que, con base en una calificación proporcionada (0-10), indique con letra la calificación que le corresponde: 10 es “A”, 9 es “B”, 8 es “C”, 7 y 6 son “D”, y de 5 a 0 son “F”. Represente el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S correspondiente.

3.15 Realice un algoritmo que, con base en un número proporcionado

(1-7), indique el día de la semana que le corresponde (L-D). Represente el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S correspondiente.

3.16 El secretario de educación ha decidido otorgar un bono por desempeño a todos los profesores con base en la puntuación siguiente:

|  |  |
| --- | --- |
| **Puntos** | **Premio** |
| 0 - 100  101 - 150  151 - en adelante | 1. salario 2. salarios mínimos 3. salarios mínimos |

Realice un algoritmo que permita determine el monto de bono que percibirá un profesor (debe capturar el valor del salario mínimo y los puntos del profesor). Represente el algoritmo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S.

3.17 Realice un algoritmo y represéntelo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S que permitan determinar qué paquete se puede comprar una persona con el dinero que recibirá en diciembre, considerando lo siguiente:

* Paquete A. Si recibe $50,000 o más se comprará una televisión, un modular, tres pares de zapatos, cinco camisas y cinco pantalones.
* Paquete B. Si recibe menos de $50,000 pero más (o igual) de $20,000, se comprará una grabadora, tres pares de zapatos, cinco camisas y cinco pantalones.
* Paquete C. Si recibe menos de $20,000 pero más (o igual) de $10,000, se comprará dos pares de zapatos, tres camisas y tres pantalones.
* Paquete D. Si recibe menos de $10,000, se tendrá que conformar con un par de zapatos, dos camisas y dos pantalones.
  1. Realice un algoritmo y represéntelo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S que permitan determinar la cantidad del bono navideño que recibirá un empleado de una tienda, considerando que si su antigüedad es mayor a cuatro años o su sueldo es menor de dos mil pesos, le corresponderá 25 % de su sueldo, y en caso contrario sólo le corresponderá 20 % de éste.
  2. La secretaria de salud requiere un diagrama de flujo que le represente el algoritmo que permita determinar qué tipo de vacuna (A, B o C) debe aplicar a una persona, considerando que si es mayor de 70 años, sin importar el sexo, se le aplica la tipo C; si tiene entre 16 y 69 años, y es mujer, se le aplica la B, y si es hombre, la A; si es menor de 16 años, se le aplica la tipo A, sin importar el sexo.
  3. Realice un algoritmo para resolver el siguiente problema: una fábrica de pantalones desea calcular cuál es el precio final de venta y cuánto ganará por los N pantalones que produzca con el corte de alguno de sus modelos, para esto se cuenta con la siguiente información:

1. Tiene dos modelos A y B, tallas 30, 32 y 36 para ambos modelos.
2. Para el modelo A se utiliza 1.50 m de tela, y para el B 1.80 m.
3. Al modelo A se le carga 80 % del costo de la tela, por mano de obra. Al modelo B se le carga 95 % del costo de la tela, por el mismo concepto.
4. A las tallas 32 y 36 se les carga 4 % del costo generado por mano de obra y tela, sin importar el modelo.
5. Cuando se realiza el corte para fabricar una prenda sólo se hace de un solo modelo y una sola talla.
6. Finalmente, a la suma de estos costos se les carga 30%, que representa la ganancia extra de la tienda.

3.21 El banco “Bandido de peluche” desea calcular para uno de sus clientes el saldo actual, el pago mínimo y el pago para no generar intereses. Los datos que se conocen son: saldo anterior del cliente, monto de las compras que realizó y el pago que depositó en el corte anterior. Para calcular el pago mínimo se debe considerar 15% del saldo actual, y para no generar intereses corresponde 85% del saldo actual, considerando que este saldo debe incluir 12% de los intereses causados por no realizar el pago mínimo y $200 por multa por el mismo motivo. Realice el algoritmo correspondiente y represéntelo mediante el diagrama de flujo y pseudocódigo.

**UNIDAD IV**

**SOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

**CON ESTRUCTURAS REPETITIVAS**

# Introducción

Como se ha podido observar hasta el momento, las soluciones planteadas a los problemas propuestos han sido para una persona, un objeto o cosa, pero siempre de manera unitaria, tanto en las soluciones que se plantearon con estructuras secuenciales como con las decisivas; sin embargo, debemos considerar que cuando se plantean problemas como calcular un sueldo cabe la posibilidad de que el cálculo se tenga que hacer para dos o más empleados, un proceso de cálculo que por lógica debe ser el mismo para cada uno, pero donde existe la posibilidad de que los parámetros que determinan ese sueldo sean los que cambien.

También se puede considerar el caso del cobro de una llamada realizada por una persona, pero también puede ser que se considere el cobro de N llamadas efectuadas por la misma persona, donde lo que puede cambiar es el tiempo, o la tarifa, que puede depender de alguna condición. De igual forma se pueden presentar muchos casos donde el proceso se debe repetir varias veces. Por tal motivo se emplean estructuras denominadas repetitivas, de ciclo o de bucle, e independientemente del nombre que se les aplique, lo que importa es que permiten que un proceso pueda realizarse N veces, donde sólo cambien los parámetros que se utilizan en el proceso. **Estructuras repetitivas o de ciclo**

Cuando se requiere que un proceso se efectúe de manera cíclica, se emplean estructuras que permiten el control de ciclos, esas estructuras se emplean con base en las condiciones propias de cada problema, los nombres con los que se conocen éstas son: “Mientras que”, “Repite hasta que” y “Desde, hasta que”. En la figura 4.1 se presentan las formas de estas estructuras mediante un diagrama de flujo y el pseudocódigo correspondiente.

Para el caso de la estructura “Mientras que”, el ciclo se repite hasta que la condición lógica resulta ser falsa; en tanto que en la estructura “Hasta que”, el ciclo se repite siempre y cuando el resultado de la condición lógica sea falso; además, como se puede ver en la figura 4.1, en la estructura “Mientras que” primero se evalúa y luego se realiza el proceso; y para el caso de “Hasta que”, primero se realiza el proceso y luego se evalúa, por consiguiente este tipo de estructura siempre realizará por lo menos un proceso.

1. Mientras que 2. Hasta qué 3. Desde, hasta que

Condición

lógica

Proceso

Condición

lógica

Proceso

Proceso

Condición lógica

Valor inicial

Incremento

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **B. Diagrama de flujo** |  |
| **Mientras** Condición lógica  Proceso  **Sin Mientras** | **Repite**  Proceso  **Hasta** Condición lógica | **Desde** valor inicial **Hasta** valor Final  Proceso  **Fin Desde** |
|  | **A. Pseudocódigo** |  |

Figura 4.1 Estructuras de control de ciclos.

Las estructuras de tipo “Desde” se aplican cuando se tiene definido el número de veces que se realizará el proceso dentro del ciclo, lo que la hace diferente de las otras es que aquellas se pueden utilizar hasta que las condiciones cambien dentro del mismo ciclo, estas condiciones pueden deberse a un dato proporcionado desde el exterior, o bien, al resultado de un proceso ejecutado dentro del mismo, el cual marca el final. Además, en el ciclo “Desde”, su incremento es automático, por lo cual no se tiene que efectuar mediante un proceso adicional, como en los otros dos tipos.

En los siguientes ejemplos se mostrará la aplicación de los tres tipos de ciclos antes mencionados.

## Ejemplo 4.1

Se requiere un algoritmo para obtener la suma de diez cantidades mediante la utilización de un ciclo “Mientras”. Realice el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S para representarlo.

Con base en lo que se requiere determinar se puede establecer que las variables requeridas para la solución del problema son las mostradas en la tabla 4.1.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| C | Contador | Entero |
| VA | Valor por sumar | Real |
| SU | Suma de los valores | Real |

Tabla 4.1 Variables utilizadas para obtener la suma de diez cantidades.

La solución de este problema mediante el ciclo Mientras, que también es conocido como ciclo While en los diferentes lenguajes de programación, se puede establecer mediante el diagrama de flujo 4.1

Inicio

Fin

VA

SU

C

<

= 10

SU = SU + VA

SU = 0

C = C + 1

C = 1

Se inicializa en cero

el acumulador.

Se repite el ciclo

**mientras que**

C sea

menor o igual a diez.

Se lee el valor por

sumar.

Se acumula el valor

leído.

Se

**incrementa**

el

contador.

Se inicia el proceso.

Se

**inicializa**

en uno el contador

del ciclo.

Se imprime

la suma acumulada.

Fin del proceso.

Diagrama de flujo 4.1 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades con ciclo Mientras.

De esta solución planteada se puede ver, primeramente, que el contador del ciclo “C” se inicializa en uno, posteriormente se verifica que éste sea menor o igual a diez, que es lo que debe durar el ciclo (diez veces), ya dentro del ciclo el contador se incrementa por cada vuelta que dé y se realice el proceso de leer un valor y acumularlo en la suma.

En general, todo ciclo debe tener un valor inicial, un incremento y un verificador que establezca el límite de ejecución (inicializa, incrementa, “mientras que”).

El pseudocódigo 4.1 y el diagrama N/S 4.1 presentan el algoritmo correspondiente de la solución de este problema mediante la utilización de estas herramientas.

1. Inicio
2. Hacer SU = 0
3. Hacer C = 1
4. Mientras C < = 10

Leer VA

Hacer SU = SU + VA

Hacer C = C + 1

Fin mientras

1. Escribir SU
2. Fin

Pseudocódigo 4.1 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades con ciclo Mientras.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Hacer SU = 0 | |
| Hacer C = 1 | |
| Mientras C < = 10 | |
|  | Leer VA |
| Hacer SU = SU + VA |
| Hacer C = C + 1 |
| Fin mientras |
| Escribir SU | |
| Fin | |

Diagrama N/S 4.1 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades con ciclo Mientras.

## Ejemplo 4.2

Se requiere un algoritmo para obtener la suma de diez cantidades mediante la utilización de un ciclo Repite. Realice el diagrama de flujo, el pseudocódigo y diagrama N/S para representarlo.

La solución de este problema mediante el ciclo Repite, que también es conocido como ciclo Repeaten los diferentes lenguajes de programación, se puede establecer mediante el diagrama de flujo 4.2.

Las variables que se requieren son las que se muestran en la tabla 4.1 (el ejemplo anterior y el presente son el mismo, lo que cambia es el planteamiento de solución del problema en lo que respecta al tipo de ciclo por utilizar).

El diagrama de flujo 4.2 muestra la solución correspondiente mediante la utilización de este tipo de ciclo.

Se inicializa en cero

el acumulador.

Se lee el valor por sumar.

Se acumula el valor leído.

Se

**incrementa**

el contador.

Se

**repite**

el ciclo

**hasta**

que C sea mayor a diez.

Inicio

Fin

VA

SU

C

>

10

SU = SU + VA

SU = 0

C = C + 1

C = 1

F

V

Se inicia el proceso.

Se inicializa en uno el contador del ciclo.

Se imprime la suma acumulada.

Fin del proceso.

Diagrama de flujo 4.2 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades con ciclo Repite.

El pseudocódigo 4.2 y el diagrama N/S 4.2 presentan el algoritmo correspondiente de la solución de este problema mediante la utilización de estas herramientas.

1. Inicio
2. Hacer SU = 0
3. Hacer C = 1
4. Repite

Leer VA

Hacer SU = SU + VA

Hacer C = C + 1

Hasta que C > 10

1. Escribir SU
2. Fin

Pseudocódigo 4.2 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades con ciclo Repite.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Hacer SU = 0 | |
| Hacer C = 1 | |
| Repite | |
|  | Leer VA |
| Hacer SU = SU + VA |
| Hacer C = C + 1 |
| Hasta C > 10 |
| Escribir SU | |
| Fin | |

Diagrama N/S 4.2 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades con ciclo Repite.Repite.

Como se puede ver, el ciclo tiene un valor inicial, un incremento y un verificador, el cual establece el límite de ejecución, tal y como se tiene para el ciclo Mientras, mostrado en el ejemplo anterior; si se compara la solución planteada en el ejemplo anterior con ésta, se podrá observar que cuando se emplea el ciclo Mientras, primero se evalúa la terminación del ciclo y posteriormente se realiza el proceso, y en este caso, primero se ejecuta el proceso y posteriormente se evalúa la terminación del ciclo.

## Ejemplo 4.3

Se requiere un algoritmo para obtener la suma de diez cantidades mediante la utilización de un ciclo Desde. Realice el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S para representarlo.

El ciclo Desde también es conocido como ciclo Foren los diferentes lenguajes de programación. Se utilizarán las mismas variables mostradas en la tabla 4.1. El diagrama de flujo 4.3 muestra la solución correspondiente utilizando el ciclo Desde.

Se inicia el proceso.

Se inicializa en cero el

acumulador o suma.

Se incrementa el

contador.

Inicio

Controlador

del ciclo

Fin

VA

SU

SU = SU + VA

SU = 0

C

>

10

C = 1

C = C + 1

V

F

Se inicializa en uno el

contador.

Se lee el valor.

Se acumula el valor.

Se imprime

la suma.

Fin del proceso.

Diagrama de flujo 4.3 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades con ciclo Desde.

El pseudocódigo 4.3 y el diagrama N/S 4.3 presentan el algoritmo correspondiente de la solución de este problema mediante la utilización de estas herramientas.

1. Inicio
2. Hacer SU = 0
3. Desde C = 1 hasta C = 10

Leer VA

Hacer SU = SU + VA

Fin desde

1. Escribir SU
2. Fin

Pseudocódigo 4.3 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades con ciclo Desde.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Hacer SU = 0 | |
| Desde C = 1 hasta 10 | |
|  | Leer VA |
| Hacer SU = SU + VA |
| Fin desde |
| Escribir SU | |
| Fin | |

Diagrama N/S 4.3 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades con ciclo Desde.

Como se mencionó, este tipo de estructura para el control de ciclos se utiliza exclusivamente cuando el número de veces que se realizará el ciclo está bien definido; sin embargo, como se pudo ver en los dos ejemplos anteriores, esta condición está presente y no fue un impedimento para utilizarlos en la solución del problema.

Además, se debe observar que el incremento de la variable que controla el ciclo no se indica en este tipo de estructura, ya que el incremento o decremento de la variable se realiza de manera automática; cuando el caso es decremento la forma de indicarlo dependerá del lenguaje de programación que se esté utilizando.

## Ejemplo 4.4

Se requiere un algoritmo para obtener la edad promedio de un grupo de N alumnos. Realice el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S para representarlo, utilizando los tres tipos de estructuras de ciclo.

La tabla 4.2 muestra las variables que se van a utilizar para la solución del problema, sin importar qué estructura de ciclo se utilice; por consiguiente, es la misma para los tres tipos de ciclo para los que se dará la solución.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| C | Contador | Entero |
| ED | Edad de cada alumno | Entero |
| SU | Suma de las edades | Entero |
| NU | Número de alumnos | Entero |
| PR | Edad promedio | Real |

Tabla 4.2 Variables utilizadas para obtener la edad promedio de N alumnos.

El diagrama de flujo 4.4, el pseudocódigo 4.4 y el diagrama N/S 4.4 muestran el algoritmo de solución mediante la utilización de un ciclo Mientras.

Se inicia el proceso.

Se inicializa en cero

el acumulador.

Se inicializa en uno el

contador del ciclo.

Se repite el ciclo mientras C

sea menor o igual

al número de alumnos.

Se lee la edad del alumno C.

Se acumula la edad leída.

Se incrementa el contador

.

Inicio

Fin

ED

NU

PR

C

<

= NU

SU = SU + ED

PR = SU / NU

SU = 0

C = C + 1

C = 1

V

F

Se lee el número de alumnos que se va a contabilizar.

Se obtiene la edad promedio.

Se imprime la edad promedio

del grupo.

Fin del proceso.

Diagrama de flujo 4.4 Algoritmo para obtener la edad promedio de N alumnos

con ciclo Mientras.

1. Inicio
2. Hacer SU = 0
3. Leer NU
4. Hacer C = 1
5. Mientras C < = NU

Leer ED

Hacer SU = SU + ED

Hacer C = C + 1

Fin mientras

1. Hacer PR = SU / NU
2. Escribir PR
3. Fin

Pseudocódigo 4.4 Algoritmo para obtener la edad promedio de N alumnos con ciclo Mientras.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Hacer SU = 0 | |
| Leer NU | |
| Hacer C = 1 | |
| Mientras C < = 10 | |
|  | Leer ED |
| Hacer SU = SU + ED |
| Hacer C = C + 1 |
| Fin mientras |
| Hacer PR = SU / NU | |
| Escribir PR | |
| Fin | |

Diagrama N/S 4.4 Algoritmo para obtener la edad promedio de N alumnos con ciclo Mientras.

El pseudocódigo 4.5, el diagrama de flujo 4.5 y el diagrama N/S 4.5 muestran el algoritmo de solución mediante la utilización de un ciclo Repite.

* 1. Inicio
  2. Hacer SU = 0
  3. Leer NU
  4. Hacer C = 1 5. Repite

Leer ED

Hacer SU = SU + ED

Hacer C = C + 1

Hasta C > NU

* 1. Hacer PR = SU / NU
  2. Escribir PR
  3. Fin

Pseudocódigo 4.5 Algoritmo para obtener la edad promedio de N alumnos con ciclo Repite.

Se inicia el proceso

Se inicializa en cero el

acumulador.

Se inicializa en uno el

contador del ciclo.

Se lee la edad del alumno C.

Se acumula la edad leída.

Se incrementa el contador

para leer una edad más.

Se repite el ciclo hasta que C

sea mayor NU.

Inicio

Fin

ED

NU

PR

C

>

NU

SU = SU + ED

PR = SU / NU

SU = 0

C = C + 1

C = 1

F

V

Se obtiene la edad promedio.

Se escribe la edad promedio del grupo.

Fin del proceso.

Diagrama de flujo 4.5 Algoritmo para obtener la edad promedio de N alumnos con ciclo Repite.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Hacer SU = 0 | |
| Leer NU | |
| Hacer C = 1 | |
| Repite | |
|  | Leer ED |
| Hacer SU = SU + ED |
| Hacer C = C + 1 |
| Hasta C > NU |
| Hacer PR = SU / NU | |
| Escribir PR | |
| Fin | |

Diagrama N/S 4.5 Algoritmo para obtener la edad promedio de N alumnos con ciclo Repite.

Para plantear la solución mediante un ciclo Repite se partió del entendido de que se contaría con la edad de una persona por lo menos.

El diagrama de flujo 4.6, el pseudocódigo 4.6 y el diagrama N/S 4.6 muestran el algoritmo de solución mediante la utilización de un cicloDesde.

Se inicializa en cero el

acumulador o suma.

Se lee el número de

alumnos.

Se incrementa el

contador.

Inicio

Controlador

del ciclo

Fin

ED

NU

PR

SU = SU + ED

SU = 0

PR = SU / NU

C

>

NU

C = 1

C = C + 1

F

V

Se inicia el proceso.

Se inicializa en uno el contador.

Se lee la edad.

Se acumula

la edad.

Se calcula

la edad promedio.

Se imprime

la edad promedio.

Fin del proceso.

Diagrama de flujo 4.6 Algoritmo para obtener la edad promedio de N alumnos con ciclo Desde.

1. Inicio
2. Hacer SU = 0
3. Leer NU
4. Desde C = 1 hasta C = NU

Leer ED

Hacer SU = SU + ED

Fin desde

1. Hacer PR = SU / NU
2. Escribir PR
3. Fin

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Hacer SU = 0 | |
| Leer NU | |
| Desde C = 1 hasta NU | |
|  | Leer ED |
| Hacer SU = SU + ED |
| Fin desde |
| Hacer PR = SU / NU | |
| Escribir PR | |
| Fin | |

Pseudocódigo 4.6 Algoritmo para obtener la edad promedio de N alumnos con ciclo Desde.

Diagrama N/S 4.6 Algoritmo para obtener la edad promedio de N alumnos con ciclo Desde.

No se debe perder de vista que para plantear la solución de este problema con ciclo Desde, se partió de que se conocía el número de personas que se les tomaría su edad.

## Ejemplo 4.5

Se requiere un algoritmo para obtener la estatura promedio de un grupo de personas, cuyo número de miembros se desconoce, el ciclo debe efectuarse siempre y cuando se tenga una estatura registrada. Realice el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S para representarlo, utilizando el ciclo apropiado.

Como se puede ver, para resolver este problema no se puede utilizar el ciclo Desde, ya que no se tiene el número de personas exacto, que es lo que en un momento determinaría el número de veces que el proceso que se encuentra dentro del ciclo se ejecute, para este caso es necesario contar al menos con la estatura de una persona (para que tenga caso realizar el proceso del ciclo). Por otro lado, si se utiliza el ciclo Repite, se ejecutará por lo menos una vez y hasta que se le proporcione una estatura menor o igual a cero, por tal motivo no es muy conveniente utilizarlo, ya que se debe tener al menos una estatura para realizar lo que se pretende con el algoritmo.

El ciclo que es apropiado para utilizar en la solución de este problema es Mientras, ya que este ciclo se realiza siempre y cuando se cuente con una estatura mayor a cero, de una manera natural sin forzar el proceso en ningún momento, y en caso de que no se tenga estatura registrada el promedio es cero, y se debe indicar que no existe ninguna estatura registrada.

La tabla 4.3 muestra las variables que se van a utilizar para la solución de este problema. La representación del algoritmo para este problema se presenta mediante el diagrama de flujo 4.7, el pseudocódigo 4.7 y el diagrama N/S 4.7, en los cuales se utiliza el ciclo Mientras.

Se inicia el proceso.

Se inicializa en cero el

acumulador.

Se inicializa en cero

el contador de personas.

Se repite el ciclo

mientras que la estatura

sea mayor a cero.

Se acumula la edad leída.

Se lee la edad

de la persona C.

Se incrementa el contador

de las personas.

Inicio

Fin

ES

ES

PR

“No hay estatura”.

ES

>

0

C = 0

SU = SU + ES

PR = SU / C

SU = 0

C = C + 1

C = 0

V

F

F

V

Se lee la estatura de la primera persona.

Se verifica que la estatura no sea cero,

ya que si es así no hay persona.

Estatura promedio.

Se imprime

la estatura

promedio.

Fin del proceso.

Diagrama de flujo 4.7 Algoritmo para obtener la estatura promedio de un número desconocido de personas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| C | Contador de personas | Entero |
| ES | Estatura de cada persona | Real |
| SU | Suma de las estaturas | Real |
| PR | Estatura promedio | Real |

Tabla 4.3 Variables utilizadas para obtener la estatura promedio de un número desconocido de personas.

1. Inicio
2. Hacer SU = 0
3. Leer ES
4. Hacer C = 0
5. Mientras ES > 0

Hacer SU = SU + ES

Leer ES

Hacer C = C + 1

Fin mientras

1. Si C = 0

Entonces

Escribir “No hay estaturas”

Si no

Hacer PR = SU / C

Fin compara

1. Escribir PR
2. Fin

Pseudocódigo 4.7 Algoritmo para obtener la estatura promedio de un número desconocido de personas.

Inicio

Hacer SU = 0

Leer ED

Hacer C = 0

Mientras ES

>

= 0

Hacer SU = SU + ES

Leer ES

Hacer C = C + 1

Fin mientras

C = 0

V

F

Escribir

“No hay estatura”

Hacer PR = SU / C

Escribir PR

Fin

Diagrama N/S 4.7 Algoritmo para obtener la estatura promedio de un número desconocido de personas.

## Ejemplo 4.6

Se requiere un algoritmo para determinar cuánto ahorrará una persona en un año, si al final de cada mes deposita variables cantidades de dinero; además, se requiere saber cuánto lleva ahorrado cada mes. Realice el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S para representarlo, utilizando un ciclo apropiado.

La tabla 4.4 muestra las variables que se requieren para plantear la solución del problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| AH | Ahorro mensual | Real |
| M | Contador del mes | Entero |
| CA | Cantidad que se va a ahorrar | Entero |

Tabla 4.4 Variables utilizadas para determinar el ahorro de una persona en un año.

Este problema se puede resolver mediante la utilización de cualquiera de los ciclos, dado que se conoce el número de veces que se debe efectuar el ciclo, pero se debe considerar que en caso de utilizar el ciclo Repite, al menos para un mes se debe tener el ahorro.

La solución para este problema utilizando el ciclo Mientras, se puede plantear mediante el pseudocódigo 4.8, o con el diagrama de flujo 4.8, y en su caso con el diagrama N/S 4.8.

1. Inicio
2. Hacer AH = 0
3. Hacer M = 1
4. Mientras M < = 12

Leer CA

Hacer AH = AH + CA

Hacer M = M + 1

Escribir “El ahorro del mes:”, M, “es”, AH

Fin mientras

1. Escribir “El ahorro final es:”, AH
2. Fin

Pseudocódigo 4.8 Algoritmo para determinar el ahorro de una persona en un año.

Se repite el ciclo

mientras el mes sea

menor o igual a doce.

Se lee la cantidad

que se ahorra.

Se incrementa la

cantidad ahorrada.

Se incrementa

el mes.

Se imprime

el ahorro del mes M.

Inicio

Fin

CA

AH

AH

M

<

= 12

AH = AH + CA

AH =0

M = M + 1

M = 1

F

V

Inicio del proceso.

Se inicializa en cero el

ahorro.

Se inicializa el mes en

uno.

Se imprime el ahorro logrado.

Fin del proceso.

Diagrama de flujo 4.8 Algoritmo para determinar el ahorro de una persona en un año.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Hacer AH = 0 | |
| Hacer M = 1 | |
| Mientras M < = 12 | |
|  | Leer CA |
| Hacer AH = AH + CA |
| Hacer M = M + 1 |
| Escribir AH |
| Fin mientras |
| Escribir AH | |
| Fin | |

Diagrama N/S 4.8 Algoritmo para determinar el ahorro de una persona en un año.

## Ejemplo 4.7

Se requiere un algoritmo para determinar, de N cantidades, cuántas son menores o iguales a cero y cuántas mayores a cero. Realice el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S para representarlo, utilizando el ciclo apropiado.

La tabla 4.5 muestra las variables que se requieren para plantear la solución del problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| C | Contador | Entero |
| CA | Cantidad por leer | Entero |
| CP | Cantidades positivas | Entero |
| CN | Cantidades negativas | Entero |
| NU | Número de cantidades | Real |

Tabla 4.5 Variables utilizadas para determinar el número de cantidades positivas y negativas.

Este problema se puede resolver mediante la utilización de cualquiera de los ciclos, dado que se conoce el número de cantidades para capturar, que es el número de veces que se debe efectuar el ciclo, pero se debe considerar que en caso de utilizar el ciclo Repite, al menos debe haber una cantidad leída o por leer.

La solución para este problema utilizando el ciclo Repite se puede plantear mediante el pseudocódigo 4.9 o con el diagrama N/S 4.9, o en su caso con el diagrama de flujo 4.9.

1. Inicio
2. Hacer CP = 0
3. Hacer CN = 0
4. Leer NU
5. Hacer C = 1
6. Repite

Leer CA

Si CA > 0

Entonces

Hacer CP = CP + 1

Si no

Hacer CN = CN + 1

Fin compara

Hacer C = C + 1

Hasta C > NU

1. Escribir “Positivos:”, CP
2. Escribir “Negativos”, CN
3. Fin

Pseudocódigo 4.9 Algoritmo para determinar el número de cantidades positivas y negativas.

Inicio

Hacer CP = 0

Hacer CN = 0

Leer NU

Hacer C = 1

Repite

Leer CA

CA

>

0

Sí

No

CP = CP + 1

CN = CN + 1

Hacer C = C + 1

Hasta C

>

NU

Escribir CP, CN

Fin

Se inicia el proceso.

Se lee el número de

cantidades por leer.

Se lee la cantidad.

Se compara si la cantidad

es mayor a cero.

De ser verdad,

se incrementa

el número de

positivos.

Se incrementa el contador

del ciclo.

Se repite el ciclo mientras

que el contador sea menor

o igual a NU.

Inicio

Fin

NU

CA

CP, CN

CA

>

0

C

>

NU

C = C + 1

CN = CN + 1

CP = CP + 1

NP = 0, NN = 0

C = 1

F

F

V

V

Se inicializa el número de cantidades

positivas y negativas en cero.

Se inicializa en uno

el contador de cantidades leídas.

De ser falso, se incrementa

el número de negativos.

Se imprime número de cantidades

positivas y negativas.

Fin del proceso.

Diagrama N/S 4.9 Algoritmo para determinar el número de cantidades positivas y negativas.

Diagrama de flujo 4.9 Algoritmo para determinar el número de cantidades positivas y negativas.

## Ejemplo 4.8

Realice un algoritmo para generar e imprimir los números pares que se encuentran entre 0 y 100. Realice el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S para representarlo, utilizando el ciclo apropiado.

Para este caso se requiere únicamente una variable, tal y como se muestra en la tabla 4.6.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| N | Número par por generar | Entero |

Tabla 4.6 Variables utilizadas para generar el número par.

La solución para este problema utilizando el ciclo Mientras se puede plantear mediante el diagrama de flujo 4.10, con el pseudocódigo 4.10 o en su caso con el diagrama N/S 4.10.

Se repite el ciclo mientras

que el número sea menor

o igual a cien.

Se imprime

el número generado.

Se incrementa el número.

Inicio

Fin

N

N

<

= 100

N = N + 2

N = 0

F

Inicio del proceso.

Se inicializa

el número en cero.

Fin del proceso.

Diagrama de flujo 4.10 Algoritmo para generar los números pares entre 0 y 100.

Como se puede ver en el algoritmo, iniciando en cero, con sólo sumar dos a cada número generado resulta el siguiente número par, proceso que se repite hasta llegar al número cien, que es lo que se requería.

1. Inicio
2. Hacer N = 0
3. Mientras N < = 100 Escribir N

Hacer N = N + 2

Fin mientras

1. Fin

Pseudocódigo 4.10 Algoritmo para generar los números pares entre 0 y 100.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Hacer N = 0 | |
| Mientras N < = 100 | |
|  | Escribir N |
| Hacer N = N + 2 |
| Fin desde |
| Fin | |

Diagrama N/S 4.10 Algoritmo para generar los números pares entre 0 y100.

La solución para este problema utilizando el ciclo Repite se puede plantear mediante el pseudocódigo 4.11, con el diagrama de flujo 4.11 o en su caso con el diagrama N/S 4.11.

1. Inicio
2. Hacer N = 0
3. Repite

Escribir N

Hacer N = N + 2

Hasta N > 100

1. Fin

Pseudocódigo 4.11 Algoritmo para generar los números pares entre 0 y 100.

Inicio

Fin

N

N

>

100

N = N + 2

N = 0

V

F

Diagrama de flujo 4.11 Algoritmo para generar los números pares entre 0 y 100.

En lo que respecta al diagrama N/S, prácticamente es el mismo que para el ciclo Mientras, sólo cambiando: “Mientras N < = 100” por “Repite” y “Fin mientras” por “Hasta N > 100”. Y como se puede ver, al utilizar este ciclo por lo menos escribirá el cero, que corresponde al valor inicial de la variable, y hasta después de incrementar en dos el valor de la misma compara, de ahí que la condición que se establece es que la variable debe ser mayor a 100.

## Ejemplo 4.9

Realice un algoritmo para generar N elementos de la sucesión de Fibonacci (0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13,…). Realice el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S para representarlo, utilizando el ciclo apropiado.

El planteamiento del algoritmo correspondiente se hace a partir del análisis de la sucesión, en la que se puede observar que un tercer valor de la serie está dado por la suma de los dos valores previos, de aquí que se asignan los dos valores para sumar (0, 1), que dan la base para obtener el siguiente elemento que se busca, además, implica que el ciclo se efectué dos veces menos.

Las variables que se requieren para la solución de este problema se muestran en la tabla 4.7. En lo que respecta a qué tipo de ciclo se debe utilizar, es indistinto, por lo cual se muestran las tres alternativas a continuación.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| A, B | Valores iniciales o previos | Entero |
| C | Valor generado | Entero |
| M | Contador del ciclo | Entero |
| N | Número de elementos de la serie | Entero |

Tabla 4.7 Variables utilizadas para generar el número par.

La solución para este problema utilizando el ciclo Mientras se puede plantear mediante el pseudocódigo 4.12, con el diagrama de flujo 4.12, o en su caso con el diagrama N/S 4.12.

Se lee el número

de términos de la sucesión.

Se imprimen

los dos primeros términos.

Se controla el ciclo mientras

que M sea menor que N-2.

Se calcula el siguiente término.

Se asigna el nuevo valor de A.

Se incrementa el valor

del contador del ciclo.

Inicio

Fin

N

C

A, B

M

<

=

(N -

2)

A = 0, B = 1

C = A + B

A = B

B = C

M = M + 1

M = 1

V

F

Inicia el proceso.

Se inicializan los dos primeros términos

de la sucesión.

Se inicializa el contador del ciclo.

Fin del proceso.

Se imprime el siguiente término de la sucesión.

Se asigna el nuevo valor de B.

Diagrama de flujo 4.12 Algoritmo para generar N elementos de la sucesión de Fibonacci.

1. Inicio
2. Leer N
3. Hacer A = 0
4. Hacer B = 1
5. Escribir A, B
6. Hacer M = 1
7. Mientras M < = (N - 2)

Hacer C = A + B

Escribir C

Hacer A = B

Hacer B = C

Hacer M = M + 1

Fin mientras 8. Fin

Pseudocódigo 4.12 Algoritmo para generar N elementos de la sucesión de Fibonacci.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Leer N | |
| Hacer A = 0 | |
| Hacer B = 0, M =1 | |
| Escribir A. B | |
| Mientras M < = (N - 2) | |
|  | Hacer C = A + B |
| Escribir C |
| Hacer A = B |
| Hacer B = C |
| Hacer M = M + 1 |
| Fin mientras |
| Fin | |

Diagrama N/S 4.12 Algoritmo para generar N elementos de la sucesión de Fibonacci.

La solución para este problema utilizando el ciclo Repite se puede plantear mediante el pseudocódigo 4.13, con el diagrama de flujo 4.13 o en su caso con el diagrama N/S 4.13.

Se lee el número

de términos de la sucesión.

Se imprimen

los dos primeros términos.

Se asigna el nuevo valor de A.

Se controla el ciclo hasta

que M sea mayor que N - 2.

Inicio

Fin

N

C

A, B

M

>

2)

=

(N -

A = 0. B = 1

C = A + B

A = B

B = C

M = M + 1

M = 1

F

V

Inicia el proceso.

Se inicializan los dos primeros

términos de la sucesión.

Se inicializa el contador del ciclo.

Se calcula el siguiente término.

Se imprime el siguiente término

de la sucesión.

Se asigna el nuevo valor de B.

Se incrementa el valor

del contador del ciclo.

Fin del proceso.

Diagrama de flujo 4.13 Algoritmo para generar N elementos de la sucesión de Fibonacci.

1. Inicio
2. Leer N
3. Hacer A = 0
4. Hacer B = 1
5. Escribir A, B
6. Repite

Hacer C = A + B

Escribir C

Hacer A = B

Hacer B = C

Hacer M = M + 1

Hasta M > (N - 2)

1. Fin

Pseudocódigo 4.13 Algoritmo para generar N elementos de la sucesión de Fibonacci.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Leer N | |
| Hacer A = 0. M = 1 | |
| Hacer B = 0 | |
| Escribir A. B | |
| Repite | |
|  | Hacer C = A + B |
| Escribir C |
| Hacer A = B |
| Hacer B = C |
| Hacer M = M + 1 |
| Hasta M > (N - 2) |
| Fin | |

Diagrama N/S 4.13 Algoritmo para generar N elementos de la sucesión de Fibonacci.

El diagrama de flujo 4.14 muestra la solución mediante la utilización de un ciclo Desde. Se omite el pseudocódigo y el diagrama N/S para evitar ser repetitivos, dado que son semejantes las soluciones.

Inicio

N

C

A, B

C = A + B

A = B

B = C

A = 0. B = 1

Fin

M

>

N - 2

M = 1

M = M + 1

V

F

Diagrama de flujo 4.14 Algoritmo para generar N elementos de la sucesión de Fibonacci.

## Ejemplo 4.10

Una empresa tiene el registro de las horas que trabaja diariamente un empleado durante la semana (seis días) y requiere determinar el total de éstas, así como el sueldo que recibirá por las horas trabajadas. Realice un algoritmo para determinar esto y represéntelo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S, utilizando el ciclo apropiado. La tabla 4.8 muestra las variables requeridas en la solución de este problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| D | Contador del ciclo de días | Entero |
| PH | Pago por hora | Real |
| SH | Horas trabajadas en la semana | Entero |
| HT | Horas trabajadas por día | Entero |
| SU | Sueldo semanal | Real |

Tabla 4.8 Variables utilizadas para determinar las horas trabajadas y el sueldo de un empleado.

Dado que se conoce como dato que el total de días por contabilizar es seis, es posible realizar la solución con cualquier tipo de ciclo, por tal motivo se presenta la solución del problema mostrando los tres diagramas de flujo correspondientes, y para el ciclo Repite, el pseudocódigo y el diagrama N/S.

La solución para este problema utilizando el ciclo Mientras se puede plantear mediante el pseudocódigo 4.15, con el diagrama de flujo 4.15 o en su caso con el diagrama N/S 4.15.

Se inicializa en cero las

horas laboradas.

El ciclo se repite mientras

los días sean menores o

iguales a seis.

Se leen las horas

trabajadas.

Se acumulan

las horas trabajadas.

Se incrementa

el contador de los días.

Inicio

Fin

HT

PH

SH, SU

D

<

= 6

SH = SH + HT

SU = SH \* PH

SH = 0

D = D + 1

D = 1

V

F

Inicia el proceso.

Se lee el pago por hora.

Se inicializa

en uno el contador de días.

Se calcula el sueldo.

Se imprime el sueldo

y horas trabajadas.

Fin del proceso.

Diagrama de flujo 4.15 Algoritmo para determinar las horas trabajadas y el sueldo semanal de un empleado.

1. Inicio
2. Hacer SH = 0
3. Leer PH
4. Hacer D = 1
5. Mientras D < = 6

Leer HT

Hacer SH = SH + HT

Hacer D = D + 1

Fin mientras

1. SU = SH \* PH
2. Escribir “Las horas laboradas son =”, SH
3. Escribir “El sueldo es =”, SU
4. Fin

Pseudocódigo 4.15 Algoritmo para determinar las horas laboradas y el sueldo semanal de un empleado.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Hacer SH = 0 | |
| Leer PH | |
| Hacer D = 1 | |
| Mientras D < = 6 | |
|  | Leer HT |
| Hacer SH = SH + HT |
| Hacer D = D + 1 |
| Fin mientras |
| Hacer SU = SH \* PH | |
| Escribir SH, SU | |
| Fin | |

Diagrama N/S 4.15 Algoritmo para determinar las horas trabajadas y el sueldo semanal de un empleado.

De igual forma, para el ciclo Repite, la solución se puede representar mediante el diagrama de flujo 4.16, con el pseudocódigo 4.16 y el diagrama N/S 4.16, de donde se puede ver que básicamente la solución es la misma, lo que cambia es la estructura del control del ciclo; de igual forma, el diagrama de flujo 4.17 muestra la solución del problema mediante la utilización del ciclo Desde.

Se inicializa en cero las

horas trabajadas.

Se leen las horas

trabajadas.

Se acumulan las horas

trabajadas.

Se incrementa el

contador de los días.

El ciclo se repite hasta

que los días sean

mayores a seis.

Inicio

Fin

HT

PH

SH, SU

D

>

6

SH = SH + HT

SU = SH \* PH

SH = 0

D = D + 1

D = 1

F

V

Inicia el proceso.

Se lee el pago por hora.

Se inicializa en uno

el contador de días.

Se calcula el sueldo.

Se imprime horas laboradas

y sueldo.

Fin del proceso.

Diagrama de flujo 4.16 Algoritmo para determinar las horas trabajadas y el sueldo semanal de un empleado.

1. Inicio
2. Hacer SH = 0
3. Leer PH
4. Hacer D = 1 5. Repite

Leer HT

Hacer SH = SH + HT

Hacer D = D + 1

1. Hasta D > 6
2. SU = SH \* PH
3. Escribir “Las horas laboradas son =”, SH
4. Escribir “El sueldo es =”, SU
5. Fin

Diagrama N/S 4.16 Algoritmo para determinar las horas trabajadas y el sueldo semanal de un empleado.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Hacer SH = 0 | |
| Leer PH | |
| Hacer D = 1 | |
| Repite | |
|  | Leer HT |
| Hacer SH = SH + HT |
| Hacer D = D + 1 |
| Mientras D > 6 |
| Hacer SU = SH \* PH | |
| Escribir SU | |
| Fin | |

Diagrama N/S 4.16 Algoritmo para determinar las horas trabajadas y el sueldo semanal de un empleado.

Inicio

SH = 0

HT

SH, SU

D = 1

SU = SH \* PH

SH = SH + HT

PH

Fin

D

>

6

D = 1

D = D + 1

Diagrama de flujo 4.17 Algoritmo para determinar las horas trabajadas y el sueldo semanal de un empleado.

## Ejemplo 4.11

Una persona se encuentra en el kilómetro 70 de la carretera Aguas calientes-Zacatecas, otra se encuentra en el km 150 de la misma carretera, la primera viaja en dirección a Zacatecas, mientras que la segunda se dirige a Aguascalientes, a la misma velocidad. Realice un algoritmo para determinar en qué kilometro de esa carretera se encontrarán y represéntelo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S, utilizando el ciclo apropiado.

Las variables que se emplean se muestran en la tabla 4.9. Para plantear el algoritmo que dé la solución de este problema, no se puede utilizar un ciclo Desde, dado que se desconoce el número de veces que se debe efectuar el ciclo, por consiguiente, para la solución de este problema se pueden utilizar los ciclos Mientras o Repite, ya que se determinará la duración del ciclo cuando la distancia entre los dos puntos sea cero o menor que cero, como se ve en la solución planteada; con base en esto, el diagrama de flujo 4.18 muestra el algoritmo de solución mediante la utilización del ciclo Mientras.

Se inicializa

el primer punto.

Se repite el ciclo mientras

el KB sea mayor a KA.

KA avanza un kilómetro a

Zac.

KB se acerca

un kilómetro a Ags.

Se obtiene la distancia

entre los puntos.

Inicio

Fin

KA

R

>

0

R = 0

KB = KB - 1

KA = KA + 1

KA = KB

KA = KA - 0.5

KA = 70

KB = 150

R = KB - KA

R = KB - KA

V

V

F

F

Inicio del proceso.

Se inicializa el segundo punto.

Distancia entre los dos puntos.

Se obtiene el punto.

Se imprime el punto

de encuentro.

Fin del proceso.

Diagrama de flujo 4.18 Algoritmo para determinar el punto de encuentro entre las dos personas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| KA | Primer punto en la carretera | Real |
| KB | Segundo punto en la carretera | Real |
| R | Distancia entre los dos puntos | Entero |

Tabla 4.9 Variables utilizadas para determinar el punto de encuentro entre las dos personas.

A partir del diagrama de flujo se puede observar que cuando se establece finalmente el punto de encuentro, si R fue igual a cero los dos valores de kilómetros son iguales, y en caso de que no se cumpla esta condición se tiene que disminuir medio kilómetro al punto KA, dado que ahora la distancia entre KA y KB sería de un kilómetro, por lo tanto, el punto común para ambos es medio kilómetro antes del que ahora tiene KA, o bien medio kilómetro más del que ahora tiene KB, esto en lo que respecta a valores absolutos.

Si se planteara la solución utilizando el ciclo Repite, esta parte de la consideración de las distancias debería ser igual, lo que cambiaría sería básicamente el formato del ciclo, en lo que difiere del ciclo Mientras.

El pseudocódigo 4.17 y el diagrama N/S 4.17 representan la solución correspondiente a este planteamiento:

1. Inicio
2. Hacer KA = 70
3. Hacer KB = 150
4. Hacer R = KB - KA 5. Mientras R > 0 Hacer KA = KA + 1

Hacer KB = KB - 1

Hacer R = KB - KA Fin mientras

1. Si R = 0

Entonces

Hacer KA = KB

Si no

Hacer KA = KA - 0.5

Fin compara

1. Escribir “Punto de encuentro =”, KA
2. Fin

Pseudocódigo 4.17 Algoritmo para determinar el punto de encuentro entre las dos personas.

Inicio

Hacer KA = 70

Hacer KB = 150

Hacer R = KB - KA

Mientras R

>

0

Hacer KA = KA + 1

Hacer KB = KB - 1

Hacer R = KB - KA

Fin mientras

R = O

V

F

Hacer

KA = KB

Hacer

KA = KA - 0.5

Escribir KA

Fin

Diagrama N/S 4.17 Algoritmo para determinar el punto de encuentro entre las dos personas.

## Ejemplo 4.12

Un empleado de la tienda “Tiki Taka” realiza N ventas durante el día, se requiere saber cuántas de ellas fueron mayores a $1000, cuántas fueron mayores a $500 pero menores o iguales a $1000, y cuántas fueron menores o iguales a $500. Además, se requiere saber el monto de lo vendido en cada categoría y de forma global. Realice un algoritmo que permita determinar lo anterior y represéntelo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S, utilizando el ciclo apropiado.

La tabla 4.11 muestra las variables requeridas para plantear el algoritmo que permita obtener la solución del problema 4.12.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| N | Número de ventas | Real |
| CN | Contador de las ventas | Real |
| A | Ventas mayores a mil | Entero |
| B | Ventas mayores a quinientos pero menores o iguales a mil | Entero |
| C | Ventas menores o iguales a quinientos | Entero |
| V | Monto de la venta | Real |
| T1 | Total de las ventas tipo A | Real |
| T2 | Total de las ventas tipo B | Real |
| T3 | Total de las ventas tico C | Real |
| TT | Total de las ventas | Real |

Tabla 4.11 Variables utilizadas para determinar el número de ventas de cada tipo y sus montos.

Es posible plantear este problema con cualquier tipo de ciclo, ya que previamente se puede saber cuántas ventas se realizan y cuál es el valor que determina el número de veces que se realiza el ciclo, por tal motivo, el pseudocódigo 4.18 muestra la solución mediante la utilización de un ciclo Mientras. De igual forma, el diagrama de flujo 4.19 y el diagrama N/S 4.18 representan la solución correspondiente a este problema.

1. Inicio
2. Leer N
3. Hacer A = 0, B = 0, C = 0
4. Hacer T1 = 0, T2 = 0, T3 = 0
5. Hacer TT = 0
6. Hacer CN = 1
7. Mientras CN < = N

Leer V

Si V > 1000

Entonces

Hacer A = A + 1

Hacer T1 = T1 + 1

Si no

Si V > 500

Se inicializan en cero el número

de ventas de cada tipo.

Se inicializa en cero el total de

todas las ventas.

Se repite el ciclo mientras

C sea menor o igual

al número de ventas.

Se lee el monto

de la venta numero CON.

Se compara si las ventas

son mayores a 1000.

Por ser

verdadero,

se acumula

el número de

ventas y el total

de las mayores

a 1000.

Inicio

Fin

V

N

A, B, C, T1,

T2, T3, TT

CN

<

= N

A = 0, B = 0, C = 0

T1 = 0. T2 = 0.

TT = 0

CN = 1

V

>

500

V

>

1000

TI = T1 + V

A = A + 1

T2 = T2 + V

CN = CN + 1

B = B + 1

TT = TT + V

T3 = T3 + V

C = C + 1

V

F

F

V

F

Inicia el proceso.

Se lee el número de ventas.

Se inicializa en cero el total

de ventas de cada tipo.

Se inicializa en uno el contador de ventas.

Se compara si las ventas son mayores a 500.

Por ser falso, se

acumula el número de

ventas y el total de las

menores o iguales a 500.

La venta se acumula en total general.

Se incrementa el contador del ciclo.

V

Entonces

Hacer B = B + 1

Hacer T2 = T2 + 1

Si no

Hacer C = C + 1

Hacer T3 = T3 \* 1

Fin compara

Fin compara

Hacer TT = TT + V

Hacer CN = CN + 1

Fin mientras

1. Escribir “Las ventas y el total de ventas 1 es:”, A, T1
2. Escribir “Las ventas y el total de ventas 2 es:”, B, T2
3. Escribir “Las ventas y el total de ventas 3 es:”, C, T3
4. Escribir “El total de ventas es:”, TT
5. Fin

Pseudocódigo 4.18 Algoritmo para determinar el número de ventas de cada tipo y sus montos respectivos.

Se imprimen totales.

Fin del proceso.

Diagrama de flujo 4.19 Algoritmo para determinar el número de ventas de cada tipo y sus montos respectivos.

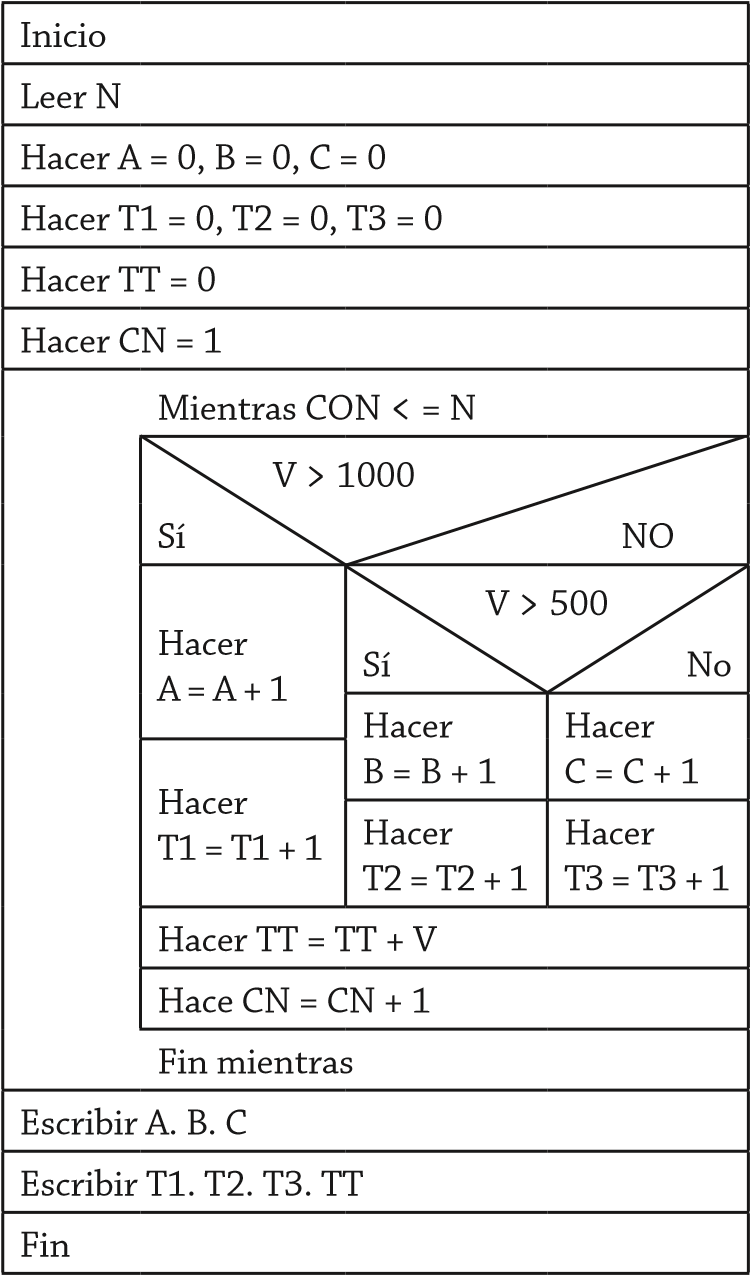


Diagrama N/S 4.18 Algoritmo para determinar el número de ventas de cada tipo y sus montos respectivos.

Sólo con el objetivo de realizar una comparación entre un ciclo Mientras y un ciclo Desde, se presenta la solución mediante el diagrama de flujo 4.20 con este tipo de ciclo.

Como se puede ver, si se comparan los dos diagramas de flujo que presentan la solución, básicamente son idénticos, lo que cambia es la forma de controlar el bucle, ya que en un ciclo Mientras la variable se inicializa, se compara y se incrementa en diferentes momentos del recorrido del ciclo, en cambio, en un ciclo Desde, la variable se inicializa, se compara y se incrementa en el mismo símbolo.

Inicio

V

N

A, B, C, T1,

T2, T3, TT

A = 0, B = 0, C = 0

T1 = 0, T2 = 0, T3 = 0

Fin

CN

>

N

CN = 1

CN = CN + 1

V

>

500

V

>

1000

T1 = T1 + V

A = A +1

T2 = T2 + V

B = B + 1

TT = TT + V

T3 = T3 + V

C = C +1

V

V

F

V

F

F

TT = 0

Diagrama de flujo 4.20 Algoritmo para determinar el número de ventas de cada tipo y sus montos respectivos.

## Ejemplo 4.13

Una persona adquirió un producto para pagar en 20 meses. El primer mes pagó $10, el segundo $20, el tercero $40 y así sucesivamente. Realice un algoritmo para determinar cuánto debe pagar mensualmente y el total de lo que pagó después de los 20 meses y represéntelo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S utilizando el ciclo apropiado.

La tabla 4.12 muestra las variables requeridas para plantear la solución del problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| I | Contador del ciclo de meses | Entero |
| P | Cantidad para pagar mensualmente | Real |
| T | Pago total acumulado | Real |

Tabla 4.12 Variables utilizadas para determinar el pago mensual y el costo total del artículo.

Para resolver este problema se parte de que el pago inicial es de $5, para que al momento de entrar al ciclo se consideren los 20 meses, con lo cual el primer mes será un pago de $10, tal y como es la condición; además, esto simplifica el proceso, ya que si se inicializa en 10, se debería agregar una impresión más para el primer mes, y la duración del ciclo sería de 1 a 19 meses.

Como previamente se establece que el número de veces que se debe realizar el ciclo es 20, que corresponde al número de meses o de pagos, el ciclo que se aplicará es el de Desde.

El diagrama de flujo 4.21 muestra el algoritmo correspondiente para la solución de este problema.

Se inicializa el pago.

Se incrementa el ciclo.

Se calcula el pago mensual.

Se imprime el pago mensual.

Se acumula

el pago mensual a total.

Inicio

P

T

P = P \* 2

T = T + P

P = 5.00

Fin

I

>

20

I = 1

I = I + 1

F

V

Se imprime pago total.

Se compara

si el mes es mayor

a 20.

Fin del proceso.

Inicia el proceso.

Se inicializa en uno

el contador.

Diagrama de flujo 4.21 Algoritmo para determinar el pago mensual y costo total del artículo.

Y el pseudocódigo 4.19 y diagrama N/S 4.19 muestran el algoritmo correspondiente a la solución del problema.

1. Inicio
2. Hacer P = 5.0
3. Desde I = 1 hasta I = 20

Hacer P = P \* 2

Escribir “El pago mensual”, P

Hacer T = T + P

Fin desde

1. Escribir “Pago total”, T
2. Fin

Pseudocódigo 4.19 Algoritmo para determinar el pago mensual y costo total del artículo.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Hacer P = 5.0 | |
| Desde I = 1 hasta 20 | |
|  | Hacer P = P \* 2 |
| Escribir P |
| Hacer T = T + P |
| Fin desde |
| Escribir T | |
| Fin | |

Diagrama N/S 4.19 Algoritmo para determinar el pago mensual y costo total del artículo.

## Ejemplo 4.14

Una empresa les paga a sus empleados con base en las horas trabajadas en la semana. Realice un algoritmo para determinar el sueldo semanal de N trabajadores y, además, calcule cuánto pagó la empresa por los N empleados. Represéntelo mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S, utilizando el ciclo apropiado.

La tabla 4.13 muestra las variables requeridas para determinar el sueldo semanal de los N trabajadores con base en el total de horas trabajadas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| N | Número de trabajadores | Entero |
| HT | Horas trabajadas | Real |
| PH | Pago por hora | Real |
| SS | Sueldo semanal | Real |
| I | Contador del ciclo de empleado | Entero |

Tabla 4.13 Variables utilizadas para determinar el sueldo semanal de los N trabajadores.

Dado que previamente a realizar el proceso de calcular el sueldo de cada empleado se puede conocer el número de éstos, la solución se puede plantear sin ningún problema con cualquier tipo de ciclo. La solución aquí se planteará a partir de un ciclo Desde.

El algoritmo para la solución de este problema se presenta en el diagrama de flujo 4.22, el pseudocódigo 4.20 y el diagrama N/S 4.20.

Se lee el número de

empleados.

Control del ciclo.

Inicio

SS

TOT

HT, PH

SS = HT \* PH

TOT = TOT + SS

N

Fin

I

>

N

I = 1

I = I + 1

V

F

Se imprime el total pagado.

Finaliza el proceso.

Se leen las horas

y el pago por hora.

Se calcula el sueldo

del trabajador I.

Se imprime su sueldo.

Se acumula el SS.

Inicia el proceso.

Diagrama de flujo 4.22 Algoritmo para determinar el sueldo semanal de los N trabajadores.

1. Inicio
2. Leer N
3. Desde I = 1 hasta I = N

Leer HT, PH

Hacer SS = HT \* PH

Escribir “el sueldo de trabajador”, I, “es”, SS

Hacer TOT = TOT + SS

Fin desde

1. Escribir “Pago total es =”, TOT
2. Fin

Pseudocódigo 4.20 Algoritmo para determinar el sueldo semanal de los N trabajadores.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Leer N | |
| Desde I = 1 hasta N | |
|  | Leer HT. PH |
| Hacer SS = HT \* PH |
| Escribir SS |
| Hacer TOT = TOT + SS |
| Fin desde |
| Escribir TOT | |
| Fin | |

Diagrama N/S 4.20 Algoritmo para determinar el sueldo semanal de los N trabajadores.

## Ejemplo 4.15

Una empresa les paga a sus empleados con base en las horas trabajadas en la semana. Para esto, se registran los días que laboró y las horas de cada día. Realice un algoritmo para determinar el sueldo semanal de N trabajadores y además calcule cuánto pagó la empresa por los N empleados. Represéntelo mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S, utilizando el ciclo apropiado.

El planteamiento de este problema es una alternativa del problema 4.14, ya que para el presente se debe acumular día con día las horas que labora cada trabajador, de tal forma que la tabla 4.14 muestra las variables requeridas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| N | Número de trabajadores | Entero |
| HT | Horas trabajadas | Real |
| PH | Pago por hora | Real |
| SH | Suma de horas semanales | Entero |
| DT | Días laborados | Entero |
| SS | Sueldo semanal | Real |
| I | Contador del ciclo de empleado | Entero |
| D | Contador del ciclo de días | Entero |

Tabla 4.14 Variables utilizadas para determinar el sueldo semanal de los N trabajadores, acumulando día con día la horas que laboran.

El diagrama de flujo 4.23 muestra el algoritmo para la solución de este problema.

Inicio

TOT

SS

SS = SH \* PH

DT, PH

HT

SH = 0

SH = SH + HT

TOT = TOT + SS

N

Fin

I

>

N

D

>

DT

I = 1

D = 1

I = I + 1

D = D + 1

V

V

**CICLO DE**

**TRABAJADORES**

**CICLO**

**DE HORAS**

F

F

Diagrama de flujo 4.23 Algoritmo para determinar el sueldo semanal de los N trabajadores, acumulando día con día las horas que labora.

Como se puede ver a partir de la solución planteada, ahora se tienen dos ciclos, uno dentro del otro, cuando esto sucede es importante que el ciclo interno termine primero que el externo, ya que a cada valor del ciclo externo le corresponden los N valores del ciclo interno.

En este caso, a cada trabajador le corresponden DT días trabajados, cuyas horas laboradas cada uno de estos días deben ser proporcionadas, y esto se debe repetir para los N trabajadores, cuyo sueldo semanal requiere ser calculado.

De tal forma, el pseudocódigo 4.21 y el diagrama N/S 4.21 muestran el algoritmo correspondiente a la solución de este problema.

1. Inicio
2. Leer N
3. Desde I = 1 hasta N

Leer DT, PH

Hacer SH = 0

Desde D = 1 hasta DT

Leer HT

Hacer SH = SH + HT

Fin desde

Hacer SS = SH \* PH

Escribir “El sueldo del trabajador”, I, “es”, SS

Hacer TOT = TOT + SS

Fin desde

1. Escribir “El total que se pagó es”, TOT
2. Fin

Pseudocódigo 4.21 Algoritmo para determinar el sueldo semanal de los N trabajadores, acumulando día con día las horas que labora.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Inicio | | |
| Leer N | | |
| Desde I = 1 hasta N | | |
|  | Leer DT. PH | |
| Hacer SH = 0 | |
| Desde D = 1 hasta N | |
|  | Leer HT |
| Hacer SH = SH + HT |
| Fin desde |
| Hacer SS = SH \* PH | |
| Escribir SS | |
| Hacer TOT = TOT + SS | |
| Fin desde | |
| Escribir TT | | |
| Fin | | |

Pseudocódigo 4.21 Algoritmo para determinar el sueldo semanal de los N trabajadores, acumulando día con día las horas que labora.

## Ejemplo 4.16

La cadena de tiendas de autoservicio “El mandilón” cuenta con sucursales en C ciudades diferentes de la República, en cada ciudad cuenta con T tiendas y cada tienda cuenta con N empleados, asimismo, cada una registra lo que vende de manera individual cada empleado, cuánto fue lo que vendió cada tienda, cuánto se vendió en cada ciudad y cuánto recaudó la cadena en un solo día. Realice un algoritmo para determinar lo anterior y represéntelo mediante un diagrama de flujo, utilizando el ciclo apropiado.

El diagrama de flujo 4.24 muestra el algoritmo de solución mediante la utilización de ciclos Desde. La tabla 4.15 muestra las variables utilizadas.

Inicio

TT

ME

ST

EM

TI

VE

SE = 0

ST = 0

TT = TT + ST

SE = SE + VE

ST = ST + SE

TT = 0

CI

Fin

J

>

TI

I

>

CI

K

>

EM

J = 1

I = 1

I = 1

K = 1

J = J + 1

K = K + 1

V

F

V

F

V

F

**CICLO**

**DE TIENDAS**

**POR CIUDAD**

**CICLO**

**DE VENTAS**

**DE EMPLEADO**

**CICLO**

**DE CIUDADES**

Diagrama de flujo 4.24 Algoritmo para determinar los montos de ventas por empleado, por tienda, por ciudad y el total.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| TT | Recaudado por la cadena | Real |
| CI | Ciudades donde tiene tiendas | Entero |
| TI | Número de tiendas por ciudad | Entero |
| ST | Venta en cada ciudad | Real |
| SE | Venta en cada tienda | Real |
| VE | Venta realizada por empleado | Real |
| EM | Número de empleados | Entero |
| I, J, K | Contadores de ciclo | Entero |

Tabla 4.15 Variables utilizadas para determinar los montos de ventas por empleado, por tienda, por ciudad y el total.

# Problemas propuestos

4.1 Un profesor tiene un salario inicial de $1500, y recibe un incremento de 10 % anual durante 6 años. ¿Cuál es su salario al cabo de 6 años? ¿Qué salario ha recibido en cada uno de los 6 años? Realice el algoritmo y represente la solución mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S, utilizando el ciclo apropiado.

4.2 “El náufrago satisfecho” ofrece hamburguesas sencillas (S), dobles (D) y triples (T), las cuales tienen un costo de $20, $25 y $28 respectivamente. La empresa acepta tarjetas de crédito con un cargo de 5 % sobre la compra. Suponiendo que los clientes adquieren N hamburguesas, las cuales pueden ser de diferente tipo, realice un algoritmo para determinar cuánto deben pagar. Represéntelo en diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

4.3 Se requiere un algoritmo para determinar, de N cantidades, cuántas son cero, cuántas son menores a cero, y cuántas son mayores a cero. Realice el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S para representarlo, utilizando el ciclo apropiado.

4.4 Una compañía fabrica focos de colores (verdes, blancos y rojos). Se desea contabilizar, de un lote de N focos, el número de focos de cada color que hay en existencia. Desarrolle un algoritmo para determinar esto y represéntelo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S, utilizando el ciclo apropiado.

4.5 Se requiere un algoritmo para determinar cuánto ahorrará en pesos una persona diariamente, y en un año, si ahorra 3¢ el primero de enero, 9¢ el dos de enero, 27¢ el 3 de enero y así sucesivamente todo el año. Represente la solución mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S, utilizando el ciclo apropiado.

4.6 Resuelva el problema 4.1, mediante: a) un ciclo Repite y b) un ciclo Desde.

4.7 Resuelva el problema 4.2, mediante: a) un ciclo Mientras y b) un ciclo Desde.

4.8 Realice el algoritmo para determinar cuánto pagará una persona que adquiere N artículos, los cuales están de promoción. Considere que si su precio es mayor o igual a $200 se le aplica un descuento de 15%, y si su precio es mayor a $100 pero menor a $200, el descuento es de 12%; de lo contrario, sólo se le aplica 10%. Se debe saber cuál es el costo y el descuento que tendrá cada uno de los artículos y finalmente cuánto se pagará por todos los artículos obtenidos. Represente la solución mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S.

4.9 Un cliente de un banco deposita equis cantidad de pesos cada mes en una cuenta de ahorros. La cuenta percibe un interés fijo durante un año de 10 % anual. Realice un algoritmo para determinar el total de la inversión final de cada año en los próximos N años. Represente la solución mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y diagrama N/S.

4.10 Los directivos de equis escuela requieren determinar cuál es la edad promedio de cada uno de los M salones y cuál es la edad promedio de toda la escuela. Realice un algoritmo para determinar estos promedios y represente la solución mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S.

4.11 Realice un algoritmo y represéntelo mediante un diagrama de flujo para obtener una función exponencial, la cual está dada por:

𝑒𝑥 *=* 1*+* 𝑥 *+* 𝑥 2 *+* 𝑥 3 *+ …,*

1! 2! 3!

4.12 Se desea saber el total de una caja registradora de un almacén, se conoce el número de billetes y monedas, así como su valor. Realice un algoritmo para determinar el total. Represente la solución mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S.

4.13 Un vendedor ha realizado N ventas y desea saber cuántas fueron por 10,000 o menos, cuántas fueron por más de 10,000 pero por menos de 20,000, y cuánto fue el monto de las ventas de cada una y el monto global. Realice un algoritmo para determinar los totales. Represente la solución mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

4.14 Realice un algoritmo para leer las calificaciones de N alumnos y determine el número de aprobados y reprobados. Represéntelo mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

4.15 Realice un algoritmo que determine el sueldo semanal de N trabajadores considerando que se les descuenta 5% de su sueldo si ganan entre 0 y 150 pesos. Se les descuenta 7% si ganan más de 150 pero menos de 300, y 9% si ganan más de 300 pero menos de 450. Los datos son horas trabajadas, sueldo por hora y nombre de cada trabajador. Represéntelo mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

4.16 Realice un algoritmo donde, dado un grupo de números naturales positivos, calcule e imprima el cubo de estos números. Represéntelo mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

4.17 Realice un algoritmo para obtener la tabla de multiplicar de un entero K comenzando desde el 1. Represéntelo mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

4.18 En 1961, una persona vendió las tierras de su abuelo al gobierno por la cantidad de $1500. Suponga que esta persona ha colocado el dinero en una cuenta de ahorros que paga 15% anual. ¿Cuánto vale ahora su inversión? P(1+i)n. Realice un algoritmo para obtener este valor y represéntelo mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

4.19 El gerente de una compañía automotriz desea determinar el impuesto que va a pagar por cada uno de los automóviles que posee, además del total que va a pagar por cada categoría y por todos los vehículos, basándose en la siguiente clasificación:

Los vehículos con clave 1 pagan 10% de su valor.

Los vehículos con clave 2 pagan 7% de su valor. Los vehículos con clave 3 pagan 5% de su valor.

Realice un algoritmo para obtener la información y represéntelo mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S. Los datos son la clave y costo de cada uno.

4.20 Realice un algoritmo para obtener el seno de un ángulo y represéntelo mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

Sen 𝑥 = (𝑥 -𝑥 3/3! + *x*5/5! - *x*7/7! + …)

4.21 Realice un algoritmo para determinar qué cantidad de dinero hay en un monedero, considerando que se tienen monedas de diez, cinco y un peso, y billetes de diez, veinte y cincuenta pesos. Represéntelo mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

4.22 El banco “Bandido de peluche” desea calcular para cada uno de sus N clientes su saldo actual, su pago mínimo y su pago para no generar intereses. Además, quiere calcular el monto de lo que ganó por concepto interés con los clientes morosos. Los datos que se conocen de cada cliente son: saldo anterior, monto de las compras que realizó y pago que depositó en el corte anterior. Para calcular el pago mínimo se considera 15% del saldo actual, y el pago para no generar intereses corresponde a 85% del saldo actual, considerando que el saldo actual debe incluir 12% de los intereses causados por no realizar el pago mínimo y $200 de multa por el mismo motivo. Realice el algoritmo correspondiente y represéntelo mediante diagrama de flujo y pseudocódigo.

**UNIDAD V**

**INTRODUCCIÓN A LOS ARREGLOS**

**UNIDIMENSIONALES Y MULTIDIMENSIONALES**

**(**

**VECTORES Y MATRICES**

**)**

**Introducción** El planteamiento de algoritmos para la solución de problemas partió de solucionar problemas secuencialmente lineales, para luego llegar a los de ciclo. Si se comparan, se puede establecer que los secuenciales presentan la solución para un solo caso, mientras que en los de ciclo se repite N veces el procedimiento, que necesariamente es el mismo. En ambos casos, al realizar la captura o calcular el valor de una variable para un nuevo caso, los valores del anterior se pierden, debido a que el nuevo lo sustituye, pues se guardan en la memoria en una posición determinada. Por consiguiente, contar con estructuras dimensionales para las variables resulta muy apropiado y de gran utilidad, a esas estructuras se les denomina vectores o matrices, basándose en la dimensión con la que se trabaja; este tipo de arreglos permite guardar una serie de valores bajo el mismo nombre de la variable y al mismo tiempo. Para lograr esto, al nombre de la variable se le agrega entre corchetes uno, dos o varios subíndices, los cuales hacen referencia a la posición que guarda el dato dentro del arreglo. El número de subíndices hace referencia a la dimensión que tendrá el arreglo, por lo general se utilizan uno o dos, y en ocasiones hasta tres; sin embargo, podrían utilizarse más de tres, pero a medida que aumenta el número de dimensiones, aumenta la complejidad de los mismos, y como consecuencia, cambia la forma de trabajar con ellos, y en ocasiones es más complicado entenderlos.

Por lo tanto, se debe entender como arreglo a una estructura en la que se almacena una colección de datos del mismo tipo (ejemplo: las calificaciones de los alumnos de un grupo, sus edades, sus estaturas, etcétera). Estos arreglos se caracterizan por:

1. Almacenar sus elementos en una posición de memoria continua.
2. Tener un único nombre de variable.
3. Tener acceso directo o aleatorio a los elementos individuales del arreglo. 4) Tener homogéneos sus elementos.

En los diferentes lenguajes de programación, al momento de declarar las variables tipo arreglo, se deben establecer el tamaño y tipo de estas variables, o lo que es lo mismo, se debe determinar cuántos elementos y de qué tipo podrán almacenarse con el mismo nombre del dato.

A los arreglos, cuando son unidimensionales, se les denomina vectores o listas; cuando son multidimensionales, se les da el nombre de matrices o tablas.

# Arreglos unidimensionales (vectores)

Los vectores son arreglos que contienen un solo índice que indica la posición que guarda el dato dentro del arreglo, esa posición es la física; algunos lenguajes de programación hacen referencia a la primera posición como lógica, de tal forma que se establece como la posición cero, de esta manera ésa es la posición lógica y no la física. En este libro, en la solución de los problemas se utilizará la posición física. Para fundamentar esto se analizará el ejemplo 5.1, mediante el cual se establecen las bases para la solución de problemas de este tipo.

## Ejemplo 5.1

Suponga que tiene las edades de cuatro alumnos; si no cuenta con un arreglo o estructura de datos tipo vector, al trabajar con estos valores al mismo tiempo, tendría que definir cuatro variables para almacenar cada una de las edades en la memoria de la máquina, sin embargo, con un vector es posible guardar estas edades en una misma variable, y tener acceso a ella en cualquier momento. En la figura 5.1 se representará mediante un esquema cómo estarían integrados estos elementos dentro del arreglo.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 16 | 18 | 21 | 19 |   Edad =  Donde:  **Edad** es el nombre del arreglo y  Edad [1] = 16 Edad [2] = 18 Edad [3] = 21 Edad [4] = 19 |

Figura 5.1 Forma en que se integran los elementos de un vector.

Partiendo del planteamiento del problema 5.1, si en lugar de tener sólo cuatro edades se tuvieran todas las edades de los alumnos de una escuela o, aún más complejo, se tratara de las edades de los habitantes de una ciudad, o alguna situación semejante, utilizar variables simples resultaría, si no imposible, sí lo bastante complejo para manipular las N variables por utilizar para guardar los datos correspondientes; no obstante, con un vector se pueden almacenar estos datos en una misma variable, en la que sólo se hace referencia a la posición que ocupa dentro del arreglo.

La forma de representar la captura e impresión en un diagrama de flujo y el respectivo pseudocódigo de un vector de N elementos se muestra en la figura 5.2.

1. Lectura 3. Escritura

N números de elementos

V [SUB]

SUB

>

N

SUB = 1

SUB = SUB + 1

V [SUB]

SUB

>

N

SUB = 1

SUB = SUB + 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **B. Diagrama de flujo** |  |
| **Desde** Sub = 1 **Hasta** N  Leer V [SUB]  **Fin Desde** |  | **Desde** Sub = 1 **Hasta** N  Escribir V [SUB]  **Fin Desde** |
|  | **A. Pseudocódigo** |  |

Figura 5.2 Cómo capturar e imprimir un vector de N elementos.

Con los elementos establecidos anteriormente, ahora se tiene la posibilidad de plantear algoritmos para la solución de problemas donde se requiera la utilización de variables tipo estructura, sin perder de vista que el control de un arreglo también se puede realizar mediante la utilización de un ciclo Mientras, o en su caso un Repite, esto basado en las necesidades o preferencias del programador.

## Ejemplo 5.2

Se requiere obtener la suma de las cantidades contenidas en un arreglo de 10 elementos. Realice el algoritmo y represéntelo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S.

Con base en lo que se desea determinar, se puede establecer que las variables requeridas para la solución del problema son las mostradas en la tabla 5.1.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| I | Contador y subíndice | Entero |
| VA | Nombre del vector de valores | Real |
| SU | Suma de los valores | Real |

Tabla 5.1 Variables utilizadas para obtener la suma de diez cantidades.

Para la solución de este problema se respetará el principio de que todo sistema tiene una entrada, un proceso y una salida. En consecuencia, el diagrama de flujo 5.1 muestra el algoritmo correspondiente para la solución de este problema, y de igual forma lo muestra el pseudocódigo 5.1 y el diagrama N/S 5.1.

VA [I]

SU = SU + VA [I]

I

>

10

I

>

10

I = 1

I = 1

I = I + 1

I = I + 1

Se lee el valor I

Se acumula el valor I

Inicio

Fin

SU

F

V

F

V

SU = 0

ENTRADA

PROCESO

SALIDA

Diagrama de flujo 5.1 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades utilizando un vector.

1. Inicio
2. Desde I = 1 hasta I = 10

Leer VA [I] Fin desde

1. Hacer SU = 0
2. Desde I = 1 hasta I = 10

Hacer SU = SU + VA [I]

Fin desde

1. Escribir SU
2. Fin

Pseudocódigo 5.1 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades utilizando un vector.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Desde I = 1 hasta 10 | |
|  | Leer VA [I] |
| Desde I = 1 hasta 10 |
| Hacer SU = SU +VA [1] |
| Fin desde |
| Escribir SU | |
| Fin | |

Diagrama N/S 5.1 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades utilizando un vector.

Como se puede ver en el diagrama 5.1, se indica la entrada, el proceso y la salida de manera especial, dado que cuando se diseña el algoritmo para un sistema complejo, seguir la regla de manejar lo más posible por separado estas partes de sistema permitirá que sea más fácil su mantenimiento y corrección, pero esto no quiere decir que no se puedan mezclar esos elementos, eso dependerá de las necesidades que se tenga para cada caso. En el diagrama de flujo 5.2, pseudocódigo 5.2 y diagrama N/S 5.2 se muestra una alternativa de solución haciendo la mezcla de estos elementos.

VA [I]

I

>

10

I = 1

I = I + 1

Se lee

y se acumula

el valor I

ENTRADA Y PROCESO

SALIDA

Inicio

Fin

SU

F

V

SU = 0

SU = SU + VA [I]

Diagrama de flujo 5.2 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades utilizando un vector.

1. Inicio
2. Hacer SU = 0
3. Desde I = 1 hasta I = 10

Leer VA [I]

Hacer SU = SU + VA [I]

Fin desde

1. Escribir SU
2. Fin

Pseudocódigo 5.2 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades utilizando un vector.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Desde I = 1 hasta 10 | |
|  | Leer VA [I] |
| Hacer SU = SU +VA [1] |
| Fin desde |
| Escribir SU | |
| Fin | |

Diagrama N/S 5.2 Algoritmo para obtener la suma de diez cantidades utilizando un vector.

Como se puede ver, las soluciones planteadas anteriormente son correctas, y en ambas, al momento de ir proporcionando los valores para el vector VA, éstos se van almacenando en la posición que tenga el subíndice I, ahora bien, si se trata de ahorrar código al momento de pasarlo a un lenguaje de programación en especial, la opción dos es la más adecuada; la primera alternativa es la que muestra más claridad en las partes que indican cómo está formado un sistema. Por consiguiente, el diseñador debe considerar qué es lo que desea, y optar por lo que más le convenga a sus propósitos.

En muchas ocasiones, el nombre del subíndice confunde a los que inician con el tratado de arreglos de este tipo, pero el nombre no debe importar, sino el valor que toma en el momento que se utilice, esto se menciona porque en ocasiones se utiliza I en un ciclo y J en otro, y causa confusión acerca de si se hace referencia a la posición que se desea.

## Ejemplo 5.3

Se requiere un algoritmo para obtener un vector (C) de N elementos que contenga la suma de los elementos correspondientes de otros dos vectores (A y B). Represéntelo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S.

La tabla 5.2 muestra las variables que se requieren para plantear el algoritmo que permita solucionar este problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| I | Contador y subíndice | Entero |
| A, B, C | Nombre de los vectores | Real |
| N | Número de elementos de cada arreglo | Entero |

Tabla 5.2 Variables utilizadas para obtener un vector con la suma de los elementos correspondientes de otros dos vectores.

El diagrama de flujo 5.3 muestra el algoritmo correspondiente para la solución de este problema, también el pseudocódigo 5.3 y el diagrama N/S 5.3.

A [I], B [I]

N

C [I] = A [I] + B [1]

C [I]

I

>

N

I

>

N

I

>

N

I = 1

I = 1

I = 1

I = I + 1

I = I + 1

I = I + 1

Inicio

Fin

F

V

F

V

F

V

ENTRADA

PROCESO

SALIDA

Diagrama de flujo 5.3 Algoritmo para obtener un vector con la suma de los elementos correspondientes de otros dos vectores.

Como se puede ver, el diagrama de flujo 5.3 cumple con lo establecido para un sistema en lo que respecta a sus partes (entrada, proceso y salida). En lo que respecta a la entrada, se puede observar que se capturan los valores de cada posición de los vectores A y B, la posición dentro del vector la marca el subíndice que está indicado por la variable I, la cual, a su vez, también sirve como controlador del ciclo Mientras. En lo que respecta a la parte de proceso, lo que se realiza es que se genera el vector C con la suma de los elementos de la posición correspondiente de los dos primeros vectores establecidos, mientras que para la salida el ciclo controla que se escriba cada uno de los elementos que se guardan en el vector C.

1. Inicio
2. Leer N
3. Desde I = N hasta I = N

Leer A [I], B [I]

Fin desde

1. Desde I = 1 hasta I = N

Hacer SU = A [I] + B [I]

Fin desde

1. Desde I = 1 hasta I = N

Escribir C [I]

Fin desde 6. Fin

Pseudocódigo 5.3 Algoritmo para obtener un vector con la suma de los elementos correspondientes de otros dos vectores.

De igual forma que en el problema anterior, se pueden realizar simultáneamente la entrada y el proceso sin ningún problema, incluso incluir la salida, todo en el mismo ciclo, pero esto no sería muy adecuado, dado que mezclaría la captura de datos con la escritura de resultados, lo cual no resulta muy estético ni recomendado, pues trae como consecuencia falta de claridad en los resultados.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | |
| Leer N  Desde I = 1 hasta N | |
|  | Leer A [I], B [I] |
| Fin desde  Desde I = 1 hasta N |
| Hacer C [I] = A [I] + B [I] |
| Fin desde  Desde I = 1 hasta N |
| Escribir C [I] |
| Fin desde |
| Fin | |

Diagrama N/S 5.3 Algoritmo para obtener un vector con la suma de los elementos correspondientes de otros dos vectores.

## Ejemplo 5.4

Se tienen los nombres de los N alumnos de una escuela, además de su promedio general. Realice un algoritmo para capturar esta información, la cual se debe almacenar en arreglos, un vector para el nombre y otro para el promedio, después de capturar la información se debe ordenar con base en su promedio, de mayor a menor, los nombres deben corresponder con los promedios. Realice el algoritmo y represéntelo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S.

La tabla 5.3 muestra las variables requeridas para representar el algoritmo de solución de este problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| I, J | Contadores y subíndices | Entero |
| P | Vector de promedios | Real |
| N | Vector de nombres | *String* |
| A | Número de elementos de cada arreglo | Entero |
| PA | Variable auxiliar para promedio | Real |
| NA | Variable auxiliar de nombre de alumno | *String* |

Tabla 5.3 Variables utilizadas para capturar los nombres y los promedios de N alumnos y ordenarlos de mayor a menor.

Por consiguiente, el diagrama de flujo 5.4 muestra el algoritmo para la solución de este problema. Como se puede ver, en la parte de entrada, se capturan los dos vectores, el de promedios y el de los nombres de cada alumno, mientras que en la parte del proceso se puede observar que se utilizan dos ciclos, uno para dar la posición del elemento que se comparará, y el otro para dar la posición del elemento con el cual se compara, dicho de otra forma, el primer elemento se compara contra el segundo, tercero y así sucesivamente. En caso de que se encuentre un elemento mayor en la comparación se hace un cambio de posición de los valores. En caso de que esto suceda, se almacena uno de los valores en una variable auxiliar para que no se pierda al momento de almacenar el nuevo valor que se almacenará en esa posición, al hacer esto se tienen valores repetidos en las dos posiciones que se están analizando, por lo que hay que cambiar el valor de la posición que resultó mayor por los valores almacenados en las variables auxiliares, de esta forma ya se habrá ordenado un valor mayor en una posición de subíndice menor. Pero si el valor de subíndice I es mayor que el valor de subíndice J, no se realiza ningún procedimiento, quedando los valores en su posición original. Por lo tanto, se puede ver que cuando I tiene un valor de uno, éste se compara contra todos los valores del arreglo a partir del valor dos, quedando finalmente el valor mayor en la posición uno, al incrementar el valor de I éste se compara contra todos los valores restantes del arreglo, esto se repite A veces hasta lograr que con este procedimiento se ordenen de mayor a menor los promedios y, por consecuencia, los nombres que les corresponden.

N [I], P [I]

P [J]

>

P [I]

A

N [I], P [I]

N [J] = NA

N [I] = N [J]

NA = N [I]

P [I] = P [J]

PA = P [I]

P [J] = PA

I

>

A

I

>

A

J

>

A

I

>

A

I = 1

I = 1

J = I + 1

I = 1

I = I + 1

I = I + 1

J = J + 1

I = I + 1

Inicio

Fin

F

F

F

V

V

V

F

V

F

V

ENTRADA

PROCESO

SALIDA

Diagrama de flujo 5.4 Algoritmo para ordenar de mayor a menor los promedios y nombres de N alumnos.

De igual forma, el pseudocódigo 5.4 muestra el algoritmo que corresponde a la solución de este problema y de igual forma el diagrama N/S 5.4 muestra la solución correspondiente mediante esta herramienta.

1. Inicio
2. Leer A
3. Desde I = 1 hasta I = A

Leer N [I], P [I]

Fin desde

1. Desde I = 1 hasta I = A

Desde J = 1 hasta J = A

Si P [J] > P [I]

Entonces

Hacer PA = P [I]

Hacer NA = N [I]

Hacer P [I] = P [J]

Hacer N [I] = N [J]

Hacer P [J] = PA

Hacer N [J] = NA

Fin compara

Fin desde

Fin desde

5. Desde I = 1 hasta I = A

Escribir N [I], P [I]

Fin desde 6. Fin

Pseudocódigo 5.4 Algoritmo para ordenar de mayor a menor los promedios y nombres de N alumnos.

## Ejemplo 5.5

Cierta empresa requiere controlar la existencia de diez productos, los cuales se almacenan en un vector A, mientras que los pedidos de los clientes de estos productos se almacenan en un vector B. Se requiere generar un tercer vector C con base en los anteriores que represente lo que se requiere comprar para mantener el *stock* de inventario, para esto se considera lo siguiente: si los valores correspondientes de los vectores A y B son iguales se almacena este mismo valor, si el valor de B es mayor que el de A se almacena el doble de la diferencia entre B y A, si se da el caso de que A es mayor que B, se almacena B, que indica lo que se requiere comprar para mantener el *stock* de inventario. Realice el algoritmo y represéntelo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S.

La tabla 5.4 muestra las variables requeridas para representar el algoritmo de solución de este problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| I | Contador y subíndice | Entero |
| A | Vector de existencia | Entero |
| B | Vector de pedidos de clientes | Entero |
| C | Vector de requerimientos | Entero |

Tabla 5.4 Variables utilizadas para obtener un vector con los pedidos requeridos para mantener un *stock* de existencias.

Inicio

Leer A

Desde I = 1 hasta A

Leer N [I], P [I]

Fin desde

Desde I = 1 hasta A

Desde J = I + 1 hasta A

P [J] > P [I]

Sí

No

Hacer PA = P [I]

Hacer NA = N [I]

Hacer P [I] = P [J]

Hacer N [I] = N [J]

Hacer P [J] = PA

Hacer N [J] = NA

Fin desde

Fin desde

Desde I = 1 hasta A

Escribir N [I], P [I]

Fin desde

Fin

Diagrama N/S 5.4 Algoritmo para ordenar de mayor a menor los promedios y nombres de N alumnos.

Con base en lo anterior, se puede establecer el algoritmo de solución de la forma en que se muestra en el diagrama de flujo 5.5, donde se puede ver que se separa con claridad la entrada, el proceso y la salida, esto para respetar lo que se estableció desde un inicio en lo que se refiere a la definición de cómo está compuesto un sistema.

A [I], B [I]

A [I]

=

B [I]

B [I]

>

A [I]

C [I]

C [I] = B [I]

C [I] = (B [I] - A [I]) \* 2

C [I] = A [I]

I

>

10

I

>

10

I

>

A

I = 1

I = 1

I = 1

I = I + 1

I = I + 1

I = I + 1

Inicio

Fin

F

F

F

V

V

V

F

V

F

V

ENTRADA

PROCESO

SALIDA

Diagrama de flujo 5.5 Algoritmo para obtener un vector con los pedidos requeridos para mantener un *stock* de existencias.

Ahora bien, el algoritmo se puede representar mediante el pseudocódigo 5.5, o bien con el diagrama N/S 5.5, que cumplen con las mismas características que el diagrama de flujo.

1. Inicio
2. Desde I = 1 hasta I = 10

Leer A [I], B [I]

Fin desde

1. Desde I = 1 hasta I = 10

Si A [I] = B [I]

Entonces

Hacer C [I] = A [I]

Si no

Si B [I] > A [I]

Entonces

Hacer C [I] = (B [I] – A [I]) \* 2

Si no

Hacer C [I] = B [I]

Fin compara

Fin compara

Fin desde

1. Desde I = 1 hasta I = A

Escribir C [I]

Fin desde

1. Fin

Pseudocódigo 5.5 Algoritmo para ordenar de mayor a menor los promedios y nombres de N alumnos.

Inicio

Desde I = 1 hasta 10

Leer A [I], B [I]

Fin desde

Desde I = 1 hasta 10

A [I] = B [I]

Sí

No

Hacer

C [I] = A [I]

B [I] > A [I]

Sí

No

Hacer

C [I] = (B [I] – A [I]) \* 2

Hacer

C [I] = B [I]

Fin desde

Desde I = 1 hasta 10

Escribir C [I]

Fin desde

Fin

Diagrama N/S 5.5 Algoritmo para ordenar de mayor a menor los promedios y nombres de N alumnos.

Ejemplo 5.6

Realice un algoritmo que lea un vector de seis elementos e intercambie las posiciones de sus elementos, de tal forma que el primer elemento pase a ser el último y el último el primero, el segundo el penúltimo y así sucesivamente, e imprima ese vector. Represéntelo mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

La tabla 5.5 muestra las variables requeridas para representar el algoritmo de solución de este problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| I | Contador y subíndice | Entero |
| J | Auxiliar para el subíndice | Entero |
| V | Vector de valores | Entero |
| AU | Auxiliar para guardar el valor de V | Entero |

Tabla 5.5 Variables utilizadas para intercambiar de posición los elementos de un vector.

Ahora bien, el algoritmo solución para este problema se puede plantear de la forma en que se presenta en el diagrama de flujo 5.6.

V [I]

V [I]

J = 0

J = J +1

V [6 - J] = AU

AU = V [I]

V [I] = V [6 - J]

I

>

6

I

>

3

I

>

6

I = 1

I = 1

I = 1

I = I + 1

I = I + 1

I = I + 1

Inicio

Fin

F

V

F

V

F

V

Se incrementa el contador

que dará la posición N-1.

Se guarda el valor que

se reemplazará por el de la N posición.

Se asigna el valor

guardado previamento.

Ahora se asigna el valor

a la posición N.

Diagrama de flujo 5.6 Algoritmo para intercambiar de posición los elementos de un vector.

Como se puede ver en esta solución planteada, de nueva cuenta se separa la Entrada del Proceso, en este caso en especial no se pueden combinar estas partes debido a la naturaleza del problema, y de igual forma, se pueden presentar muchos casos semejantes en los cuales es esencial realizar primero la captura de los datos para posteriormente procesarlos y presentar los resultados.

De igual modo, el algoritmo correspondiente se presenta en el pseudocódigo 5.6 y en el diagrama N/S 5.6.

1. Inicio
2. Desde I = 1 hasta I = 6

Leer V [I]

Fin desde

1. Hacer J = 0
2. Desde I = 1 hasta I = 3

Hacer AU = V [I]

Hacer V [I] = V [6 - J]

Hacer V [6 - J] = AU

Hacer J = J + 1

Fin desde

1. Desde I = 1 hasta I = 6

Escribir V [I]

Fin desde

1. Fin

Pseudocódigo 5.6 Algoritmo para intercambiar de posición los elementos de un vector.

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio  Desde I = 1 hasta 6 | |
|  | Leer V [I] |
| Fin desde  Desde I = 1 hasta 6 |
| Hacer AU = V [I] |
| Hacer V [I] = V [6 - J] |
| Hacer V [6 - J] = AU |
| Hacer J = J + 1 |
| Fin desde  Desde I = 1 hasta 6 |
| Escribir V [I] |
| Fin desde |
| Fin | |

Diagrama N/S 5.6 Algoritmo para intercambiar de posición los elementos de un vector.

Para plantear la solución de este problema se partió de que los elementos del vector son seis, y con base en esto se puede establecer que el ciclo del proceso dura la mitad, o sea tres ciclos para lograr el resultado correcto, ahora bien, habrá casos en que las condiciones cambien, y por consiguiente, la solución también (ver ejemplo propuesto 5.1). **Arreglos bidimensionales (tablas)**

Un arreglo bidimensional es un arreglo con dos índices, esto para localizar o almacenar un valor en el arreglo, por tal motivo se deben especificar dos posiciones (dos subíndices), uno para la fila y otro para la columna, a este tipo de arreglos indistintamente se les llama tablas o matrices. Para ejemplificar la forma en que están integradas y cómo se deben tratar veamos el ejemplo 5.1.

## Ejemplo 5.7

Suponga que tiene tres calificaciones, de las cuatro que tres alumnos obtuvieron durante el período escolar. Esta información se puede almacenar de tal forma que los renglones representen las calificaciones de cada alumno, mientras que las columnas representen esas calificaciones, pero de cada materia en especial, esto lo podemos ver gráficamente en la figura 5.3.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Materiales**  1 2 3 4  Física Química Ética Historia  **Alumnos**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 6 | 7 | 8 | 9 | | 6 | 9 | 7 | 9 | | 8 | 9 | 7 | 6 |  1. Pepe 2. Mary= CAL 3. Chuy   **CAL** es el nombre del arreglo y  CAL [1,1] = 6 representa la calificación de Pepe en Física.  CAL [2,2] = 9 representa la calificación de Mary en Química.  CAL [3,4] = 6 representa la calificación de Chuy en Historia. |

Figura 5.3 Forma en que se integran los elementos de un arreglo bidimensional (matriz).

Como se puede observar, el primer subíndice indica el renglón y el segundo la columna de la posición en que se encuentran los elementos correspondientes a la matriz de calificaciones llamada CAL. Como se puede ver, este arreglo muestra las calificaciones de cuatro materias comunes para tres alumnos diferentes, supongamos que no fuera posible guardar estos valores mediante un arreglo, nos obliga a pensar en el número de variables individuales que se requerirían para representar cada una de estas calificaciones, ahora bien, si pensáramos en N alumnos y M materias esto se complicaría N x M veces el número de variables requeridas para su representación, de aquí la importancia de poder contar con este tipo de arreglos para el tratamiento de datos. Por otro lado, la forma en que se realiza la captura e impresión de datos almacenados en un arreglo bidimensional se puede ver en la figura 5.4.

1

. LECTURA

R

>

N

C

>

M

R = 1

C = 1

R = R + 1

C = C + 1

CAL [R, C]

2

.ESCRITURA

R

>

N

C

>

M

R = 1

C = 1

R = R + 1

C = C + 1

CAL [R, C]

**N**

número de renglones del arreglo

**M**

número de columnas del arreglo

**A. Diagrama de flujo.**

**Desde**

R = 1

**Hasta**

N

**Desde**

C = 1

**Hasta**

M

Leer CAL [R, C]

**Fin Desde**

**Fin Desde**

**Desde**

R = 1

**Hasta**

N

**Desde**

C = 1

**Hasta**

M

Escribir CAL [R, C]

**Fin Desde**

**Fin Desde**

**B. Pseudocódigo.**

Figura 5.4 Forma de capturar e imprimir una matriz de N x M elementos.

*Ejemplo 5.8*

Se requiere determinar cuántos ceros se encuentran en un arreglo de cuatro renglones y cuatro columnas, las cuales almacenan valores comprendidos entre 0 y 9. Realice el algoritmo y represéntelo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S.

En la tabla 5.6 se muestran las variables que se requieren utilizar para generar el algoritmo solución de este problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| I | Contador y subíndice | Entero |
| J | Contador y subíndice | Entero |
| V | Nombre del arreglo de valores | Entero |
| NC | Contador de ceros en el arreglo | Entero |

Tabla 5.6 Variables utilizadas para determinar el número de ceros en el arreglo.

El diagrama de flujo 5.7 muestra el algoritmo correspondiente para la solución a este planteamiento.

I

>

4

J

>

4

I = 1

J = 1

I = I + 1

J = J + 1

V [I, J]

I

>

4

J

>

4

V [I, J] = 0

I = 1

J = 1

I = I + 1

J = J + 1

NC

NC = NC + 1

NC = 0

Inicio

Fin

Sí

No

Diagrama de flujo 5.7 Algoritmo para determinar el número de ceros en el arreglo.

Como se puede ver en esta solución, se respetó de nueva cuenta la entrada, el proceso y la salida de manera independiente, con esto se puede dar más claridad a la solución planteada. De igual forma, el pseudocódigo 5.7 y el diagrama N/S 5.7 muestran el algoritmo solución para este problema.

1. Inicio
2. Desde I = 1 hasta I = 4

Desde J = 1 hasta J = 4

Leer V [I, J]

Fin desde

Fin desde

1. Hacer NC = 0
2. Desde I = 1 hasta I = 4

Desde J = 1 hasta J = 4

Si V [I, J] = 0

Entonces

Hacer NC = NC + 1

Fin compara

Fin desde

Fin desde

1. Escribir NC
2. Fin

Pseudocódigo 5.7 Algoritmo para determinar el número de ceros en el arreglo.

Inicio

Desde I = 1 hasta I = 4

Desde J = 1 hasta J = 4

Leer V [I,J]

Fin desde

Fin desde

Hacer NC = 0

Desde I = 1 hasta I = 4

Desde J = 1 hasta J = 4

V [I, J] = 0

Sí

No

NC = NC + 1

Fin desde

Fin desde

Escribir NC

Fin

Diagrama N/S 5.7 Algoritmo para determinar el número de ceros en el arreglo.

## Ejemplo 5.9

La empresa de transportes “The Big Old” cuenta con N choferes, de los cuales se conoce su nombre y los kilómetros que conducen durante cada día de la semana, esa información se guarda en un arreglo de N x 6. Se requiere un algoritmo que capture esa información y genere un vector con el total de kilómetros que recorrió cada chofer durante la semana. Realice el algoritmo y represéntelo mediante el diagrama de flujo, el pseudocódigo y el diagrama N/S. Al final se debe presentar un reporte donde se muestre el nombre del chofer, los kilómetros recorridos cada día y el total de éstos, tal y como se muestra en la figura 5.5.

En la tabla 5.7 se muestran las variables que se requieren utilizar para generar el algoritmo solución de este problema. Y con las variables establecidas, el diagrama de flujo 5.8 muestra el algoritmo correspondiente para la solución a este planteamiento.

|  |
| --- |
| **Nombre** |

|  |
| --- |
| **Tot K** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lun** | **Mar** | **Mié** | **Jue** | **Vie** | **Sáb** |
| K 1,1 | K 1,2 | K 1,3 | K 1,4 | K 1,5 | K 1,6 |
| K 2,1 | K 2,2 | K 2,3 | K 2,4 | K 2,5 | K 2,6 |
| : | : | : | : | : | : |
| : | : | : | : | : | : |
| : | : | : | : | : | : |
| : | : | : | : | : | : |
| K N-1,1 | K N-1,2 | K N-1,3 | K N-1,4 | K N-1,5 | K N-1,6 |
| K N,1 | K N,2 | K N,3 | K N,4 | K N,5 | K N,6 |

1 1

NC

NC

2

:

:

:

:

NC

N-1

NC

N

TK

TK

2

:

:

:

:

TK

N-1

TK

N

Figura 5.5 Presentación de los datos y resultados requeridos.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre**  **de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| I | Contador y subíndice | Entero |
| J | Contador y subíndice | Entero |
| N | Número de choferes | Entero |
| K | Nombre del arreglo de kilómetros recorridos por día | Entero |
| NC | Nombre del arreglo con nombres de choferes | *String* |
| TK | Nombre del arreglo del total de kilómetros recorridos | Entero |

Tabla 5.7 Variables utilizadas para determinar los kilómetros recorridos en la semana.

I

>

N

I

>

N

I

>

N

J

>

6

J

>

6

J

>

6

I = 1

I = 1

I = 1

J = 1

J = 1

J = 1

I = I + 1

I = I + 1

I = I + 1

J = J + 1

J = J + 1

J = J + 1

K [I, J]

NC [I]

TK [I] = 0

TK [I] = TK [I] + K [I, J]

NC [I]

TK [I]

K [I, J]

Inicio

N

Fin

Tabla 5.7 Variables utilizadas para determinar los kilómetros recorridos en la semana.

Como se puede observar, en la parte de captura se inicia un ciclo, el cual se utiliza para dar un subíndice [I] a cada chofer, que permitirá almacenar en esta posición el respectivo nombre; posteriormente, se inicia otro ciclo, el cual se empleará para capturar los kilómetros recorridos por el chofer al día [J], por esta razón es que se solicita el valor K [I, J], que representa los kilómetros recorridos por el chofer I el día J.

De igual forma, en la parte del proceso, después de iniciar el primer ciclo se asigna el valor de cero al total de kilómetros recorridos por cada chofer, esto funciona para limpiar cualquier valor que pudiera estar almacenado en esa posición; posteriormente, se le integra uno a uno el valor correspondiente a cada día de la semana, que está denotado por la posición J, ya que como se mencionó anteriormente, la posición I corresponde al número o nombre del chofer respectivo.

En cuanto a la impresión o presentación de resultados, se puede observar que después de iniciar el primer ciclo se imprime el nombre del chofer correspondiente a la posición I, posteriormente se inicia el segundo ciclo, con el cual se podrán presentar los kilómetros recorridos cada día J por cada chofer I; al concluir el ciclo referente a los días de la semana se imprime el total que se acumuló durante la semana para el chofer I. Al incrementar el valor de I se repetirá el proceso para el siguiente chofer, por consiguiente, este proceso permitirá generar una tabla de resultados como se solicitó previamente. Debe quedar claro que al momento de traducir este diagrama a cualquier lenguaje de programación es necesario considerar los formatos de impresión que cada lenguaje tiene.

Con base en lo anterior, el pseudocódigo 5.8 y el diagrama N/S 5.8 muestran la solución correspondiente. En ambos se podrá notar que la estructuración de la solución está bien definida en lo que respecta a las partes que integran cualquier sistema: entrada, proceso y salida.

1. Inicio.
2. Leer N
3. Desde I = 1 hasta I = N

Leer NC [I]

Desde J = 1 hasta J = 6

Leer K [I, J]

Fin desde

Fin desde

1. Desde I = 1 hasta I = N

Hacer TK [I] = 0

Desde J = 1 hasta J = 6

Hacer TK [I] = TK [I] + K [I, J]

Fin desde

Fin desde

1. Desde I = 1 hasta I = N

Escribir NC [I]

Desde J = 1 hasta J = 6

Escribir K [I, J]

Fin desde

Escribir TK [I]

Fin desde 6. Fin

Pseudocódigo 5.8 Algoritmo para determinar el total de kilómetros recorridos en la semana.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Inicio | | |
| Leer N | | |
| Desde I = 1 hasta I = N | | |
|  | Leer NC [I] | |
| Desde J = 1 hasta J = 6 | |
|  | Leer K [I. J] |
| Fin desde |
| Fin desde  Desde I = 1 hasta I = N | |
| Hacer TK [I] = 0 | |
| Desde J = 1 hasta J = 6 | |
|  | Hacer TK [I] = TK [I] + k [I, J] |
| Fin desde |
| Fin desde  Desde I = 1 hasta I = N | |
| Escribir NC [I] | |
| Desde J = 1 hasta J = 6 | |
|  | Hacer TK [I] = TK [I] + k [I, J] |
| Fin desde |
| Escribir TK [I] | |
| Fin desde | |
| Fin | | |

Diagrama N/S 5.8 Algoritmo para determinar el total de kilómetros recorridos en la semana.

Como se puede ver en las soluciones planteadas, cuando se respeta el principio de todo sistema, de separar en la medida de las posibilidades de diseño la entrada, el proceso y la salida, la consecuencia es la claridad y la facilidad en el manejo del algoritmo para posibles modificaciones en el momento de que cambien las condiciones del problema que se plantearon inicialmente.

## Ejemplo 5.4

En un arreglo se tienen registradas las ventas de cinco empleados durante cinco días de la semana. Se requiere determinar cuál fue la venta mayor realizada. Realice un algoritmo para tal fin y represéntelo mediante diagrama de flujo, pseudocódigo y diagrama N/S.

Para resolver este problema se debe entender que en el arreglo al que se hace referencia, los renglones definen a los empleados y las columnas los días de la semana, en consecuencia, se trata de un arreglo de 5 x 5. Lo que se trata de encontrar es el valor mayor almacenado en el arreglo.

En la tabla 5.8 se muestran las variables que se requieren utilizar para generar el algoritmo solución de este problema.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| I | Contador y subíndice | Entero |
| J | Contador y subíndice | Entero |
| V | Nombre del arreglo de ventas | Entero |
| VA | Representa la venta mayor realizada | Entero |

Tabla 5.8 Variables utilizadas para determinar la venta mayor de la semana.

I

>

5

J

>

5

J = 1

I = I + 1

J = J + 1

V [I, J]

I

>

5

J

>

5

V [I, J]

>

MA

I = 1

J = 1

I = I + 1

J = J + 1

MA

MA = V [1, J]

MA = V [1, 1]

Inicio

Fin

Sí

No

Diagrama de flujo 5.9 Algoritmo para determinar la venta mayor de la semana.

Como se puede ver, se asigna el valor del vendedor 1 del día 1 como venta máxima antes del proceso para determinar cuál de las ventas es la mayor, de igual forma, se asigna un valor de cero, ya que al comparar la venta de esta misma posición con el asignado, éste se verá reemplazado por este primer valor del arreglo.

El pseudocódigo 5.9 y el diagrama N/S 5.9 muestran el algoritmo de la solución correspondiente a este problema planteado.

1. Inicio
2. Desde I = 1 hasta I = 5

Desde J = 1 hasta J = 5

Leer V [I, J]

Fin desde

Fin desde

1. Hacer MA = V [1, 1]
2. Desde I = 1 hasta I = 5

Desde J = 1 hasta J = 5

Si V [I, J] > MA

Entonces

Hacer MA = V [I, J]

Fin compara

Fin desde

Fin desde

1. Escribir MA
2. Fin

Pseudocódigo 5.9 Algoritmo para determinar la venta mayor de la semana.

Inicio

Desde I = 1 hasta I = 5

Desde J = 1 hasta J = 5

Leer V [I, J]

Fin desde

Fin desde

Hacer MA = V [1.1]

Desde I = 1 hasta I = 5

Desde J = 1 hasta J = 5

V [I, J] = 0

Sí

No

MA = V [I. J]

Fin desde

Fin desde

Escribir MA

Fin

Diagrama N/S 5.9 Algoritmo para determinar la venta mayor de la semana.

## Ejemplo 5.5

Realice un algoritmo para obtener una matriz como el resultado de la suma de dos matrices de orden M x N. Represéntelo mediante diagrama de flujo y pseudocódigo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la variable** | **Descripción** | **Tipo** |
| I | Contador y subíndice | Entero |
| J | Contador y subíndice | Entero |
| A, B | Nombres de los arreglos por sumar | Entero |
| C | Nombre del arreglo resultante | Entero |
| M | Número de renglones del arreglo | Entero |
| N | Número de columnas del arreglo | Entero |

Tabla 5.9 Variables utilizadas para obtener la suma de dos matrices.

Una vez que se establecieron las variables para elaborar el algoritmo, éste se puede representar mediante el pseudocódigo 5.10. De igual forma, el diagrama de flujo 5.10 y el diagrama N/S 5.10 muestran el algoritmo de solución para este problema.

1. Inicio.
2. Leer M, N
3. Desde I = 1 hasta I = M

Desde J = 1 hasta J = N

Leer A [I, J], B [I, J]

Fin desde

Fin desde

1. Desde I = 1 hasta I = M Desde J = 1 hasta J = N

Hacer C [I, J] = A [I, J] + B [I, J]

Fin desde

Fin desde

1. Desde I = 1 hasta I = M

Desde J = 1 hasta J = N

Escribir C [I, J]

Fin desde

Fin desde

1. Fin

Pseudocódigo 5.10 Algoritmo para obtener la suma de dos matrices.

I

>

M

I

>

M

I

>

M

J

>

N

J

>

N

J

>

N

I = 1

I = 1

I = 1

J = 1

J = 1

J = 1

I = I + 1

I = I + 1

I = I + 1

J = J + 1

J = J + 1

J = J + 1

A[I, J], B[I, J]

C [I, J] = A[I, J] + B[I, J]

C [I, J]

Inicio

M, N

Fin

Diagrama de flujo 5.10 Algoritmo para obtener la suma de dos matrices.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Inicio | | |
| Leer M, N | | |
| Desde I = 1 hasta I = M | | |
|  | Desde J = 1 hasta J = N | |
|  | Leer A [I, J], B [I, J] |
| Fin desde |
| Fin desde  Desde I = 1 hasta I = M | |
| Desde J = 1 hasta J = N | |
|  | Hacer C [I, J] =A [I, J] + B [I, J] |
| Fin desde |
| Fin desde  Desde I = 1 hasta I = M | |
| Desde J = 1 hasta J = N | |
|  | Escribir C [I, J] |
| Fin desde |
| Fin desde | |
| Fin | | |

Diagrama N/S 5.10 Algoritmo para obtener la suma de dos matrices.

Como se puede observar, en salida sólo se presenta la matriz resultante. Al momento de implementar el resultado en algún lenguaje en especial se debe considerar su sintaxis, y en caso de que se requiera presentar las tres matrices, se debe poner atención sobre cómo ubicarlos en coordenadas de impresión que permiten manipular los mismos lenguajes.

# Problemas propuestos

5.1 Realice y represente mediante un diagrama de flujo el algoritmo para obtener la matriz transpuesta de cualquier matriz de orden M x N.

5.2 Realice y represente mediante un diagrama de flujo el algoritmo para obtener el producto de dos matrices de orden M x N y P x Q.

5.3 Realice y represente mediante diagrama de flujo y pseudocódigo un algoritmo que lea un arreglo de M filas y N columnas y que calcule la suma de los elementos de la diagonal principal.

5.4 Realice un algoritmo para obtener una matriz como el resultado de la resta de dos matrices de orden M x N. Represéntelo mediante diagrama de flujo y pseudocódigo.

5.5 Realice un diagrama de flujo que represente el algoritmo para determinar si una matriz es de tipo diagonal: es una matriz cuadrada en la cual todos sus elementos son cero, excepto los electos de la diagonal principal.

5.6 Realice y represente mediante diagrama de flujo y pseudocódigo un algoritmo que lea los nombres y las edades de diez alumnos, y que los datos se almacenen en dos vectores, y con base en esto se determine el nombre del alumno con la edad mayor del arreglo.

5.7 Modifique el problema del ejemplo 5.12, considerando que el vector tiene N elementos y que este número puede ser impar.

5.8 Realice un algoritmo que lea un vector y a partir de él forme un segundo vector, de tal forma que el primer elemento pase a ser el segundo, el segundo pase a ser el tercero, el último pase a ser el primero, y así sucesivamente. Represéntelo mediante un diagrama de flujo.

5.9 Se tiene un arreglo de 15 filas y 12 columnas. Realice un algoritmo que permita leer el arreglo y que calcule y presente los resultados siguientes:

El menor elemento del arreglo; la suma de los elementos de las cinco primeras filas del arreglo; y el total de elementos negativos en las columnas de la quinta a la nueve.

5.10 Realice un algoritmo que lea dos vectores de cien elementos y que calcule la suma de éstos guardando su resultado en otro vector, el cual se debe presentar en forma impresa.

5.11 Se tienen dos matrices cuadradas (de 12 filas y 12 columnas cada una). Realice un algoritmo que lea los arreglos y que determine si la diagonal principal de la primera es igual a la diagonal principal de la segunda. (Diagonal principal es donde los subíndices I, J son iguales). Represente la solución mediante el diagrama de flujo y el pseudocódigo.

5.12 Se tiene una matriz de 12 filas por 19 columnas y se desea un algoritmo para encontrar todos sus elementos negativos y para que les cambie ese valor negativo por un cero. Realice un algoritmo para tal fin y represéntelo mediante diagrama N/S y pseudocódigo.

5.13 Se tiene en un arreglo cien elementos representando calificaciones de los estudiantes de una escuela. Realice un algoritmo que lea el arreglo y calcule la calificación promedio del grupo, además, que cuente los estudiantes que obtuvieron calificaciones arriba del promedio del grupo. Represéntelo mediante diagrama de flujo, diagrama N/S y pseudocódigo.

5.14 Realice un algoritmo que lea un vector de cien elementos y que calcule su magnitud y represéntelo mediante diagrama de flujo, diagrama N/S y pseudocódigo.

5.15 Realice un algoritmo que lea una matriz de cinco filas y seis columnas y que cuente los elementos negativos que contiene, así como también cuántos elementos de la diagonal principal son igual a cero. Represéntelo mediante diagrama de flujo, diagrama N/S y pseudocódigo.

5.16 Realice un algoritmo que calcule el producto de dos vectores. Uno de ellos es de una fila con diez elementos y el otro con una columna de diez elementos. Represéntelo mediante diagrama, diagrama N/S y pseudocódigo.

5.17 Una compañía de transporte cuenta con cinco choferes, de los cuales se conoce: nombre, horas trabajadas cada día de la semana (seis días) y sueldo por hora. Realice un algoritmo que:

1. Calcule el total de horas trabajadas a la semana para cada trabajador.
2. Calcule el sueldo semanal para cada uno de ellos.
3. Calcule el total que pagará la empresa.
4. Indique el nombre del trabajador que labora más horas el día lunes.
5. Imprima un reporte con todos los datos anteriores.
   1. Se tiene un arreglo de seis filas y ocho columnas y se sabe que se tiene un elemento negativo. Realice un algoritmo que indique la posición que ese elemento ocupa en el arreglo (en la fila y la columna en la que

se encuentra ese elemento). Represéntelo mediante diagrama, diagrama N/S y pseudocódigo.

* 1. Realice un algoritmo que lea una matriz de C columnas y R renglones. A partir de ella genere dos vectores que contengan la suma de sus renglones y la suma de sus columnas. Represéntelo mediante diagrama, diagrama N/S y pseudocódigo.
  2. Realice un algoritmo que calcule el valor que se obtiene al multiplicar entre sí los elementos de la diagonal principal de una matriz de 5 por 5 elementos, represéntelo mediante diagrama, diagrama N/S y pseudocódigo.
  3. Realice un algoritmo que a partir de la matriz del problema anterior encuentre cuántos elementos tienen valor par y cuántos valores impares. Represéntelo mediante diagrama, diagrama N/S y pseudocódigo.

**PROBLEMARIO DE ALGORITMOS RESUELTOS**

**CON DIAGRAMAS DE FLUJO Y PSEUDOCÓDIGO**

Primera edición 2014

El cuidado de la edición de este libro estuvo a cargo del Departamento Editorial de la Dirección General de Difusión y Vinculación de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

1. Luis Joyanes Aguilar, Metodología de la programación, diagramas de flujo, algoritmos y programación estructurada, España, Mc Graw Hill, 1993. [↑](#footnote-ref-1)
2. Idem. [↑](#footnote-ref-2)
3. Luis Joyanes Aguilar, Turbo Basic Manual de Programación, España, Mc Graw Hill, 1990. [↑](#footnote-ref-3)