# Construcción de Diagramas de Flujo

Imagina que eres parte de un equipo de desarrollo que está aprendiendo a estructurar la lógica de los programas antes de escribir código. Tu tarea es diseñar diagramas de flujo que representen soluciones para problemas cotidianos.

## 📌 Objetivos:

✅ Comprender el uso de diagramas de flujo para representar algoritmos.  
✅ Aplicar estructuras básicas de decisión y operaciones matemáticas.  
✅ Desarrollar pensamiento lógico para la resolución de problemas.

Crea un diagrama de flujo para cada uno de los siguientes ejercicios, asegurándote de representar correctamente los procesos de entrada, salida, condiciones y cálculos.

### 📌 **Ejercicio 1: Preparar un sándwich**

En **10 pasos**, diseña un algoritmo que describa cómo hacer un sándwich sencillo. Asegúrate de incluir los ingredientes, utensilios y cada acción necesaria en el orden correcto.

### 📌 **Ejercicio 2: Organizar la mochila para la escuela**

En **9 pasos**, elabora un algoritmo que describa cómo preparar tu mochila antes de salir a la escuela. Considera qué elementos debes llevar y el orden en que los organizas.

### 📌 **Ejercicio 3: Publicar una foto en redes sociales**

En **11 pasos**, diseña un algoritmo para subir una foto a una red social. Piensa en todas las acciones necesarias desde que tomas el dispositivo hasta que la publicación está disponible en tu perfil.

### 📌 **Ejercicio 4: Hacer una llamada telefónica**

En **8 pasos**, diseña un algoritmo que describa cómo realizar una llamada telefónica a un amigo o familiar. Incluye detalles como desbloquear el teléfono, marcar el número y finalizar la llamada.

### 📌 **Ejercicio 5: Pagar un producto**

Tienes que realizar un pago en efectivo en una tienda. Para ello, tomas el dinero, eliges el producto que quieres comprar, te diriges a la caja, entregas el dinero al cajero y recibes tu cambio junto con el producto. Finalmente, sales de la tienda.

📌 **Ejercicio 6: Validar la edad para entrar a un evento**

* Pide al usuario su edad.
* Si tiene 18 años o más, permite la entrada.
* Si tiene entre 13 y 17 años, requiere permiso de un adulto.
* Si tiene menos de 13, deniega la entrada.
* Muestra un mensaje con la condición correspondiente.