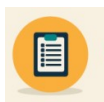


Ciclo Lectivo 2020

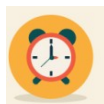
CARRERA: Tecnicatura Superior en Desarrollo de Software		
UNIDAD/ESPACIO: PROGRAMACION I	CURSO: 1	SEDE: Ciudad
DOCENTE: Alberto Cortez . Claudia Naveda, Claudio Paz		
Trabajo Práctico 2: Ejercicios Secuenciales		
TIPO DE CURSADO/DURACIÓN: Educación a Distancia		
FORMATO CURRICULAR: Módulo-Taller		
COMPETENCIAS DEL PERFIL PROFESIONAL: Res-501-DGE-19-TS-en-Desarrollo-de-Software. Analizar, diseñar, construir y verificar artefactos de software de complejidad media, correspondiente a sistemas de información o vinculados indirectamente al hardware o a sistemas de comunicación de datos, respondiendo a especificaciones suministradas por los usuarios.		



Introducción PsEint - Estructuras Secuenciales



Actividad -

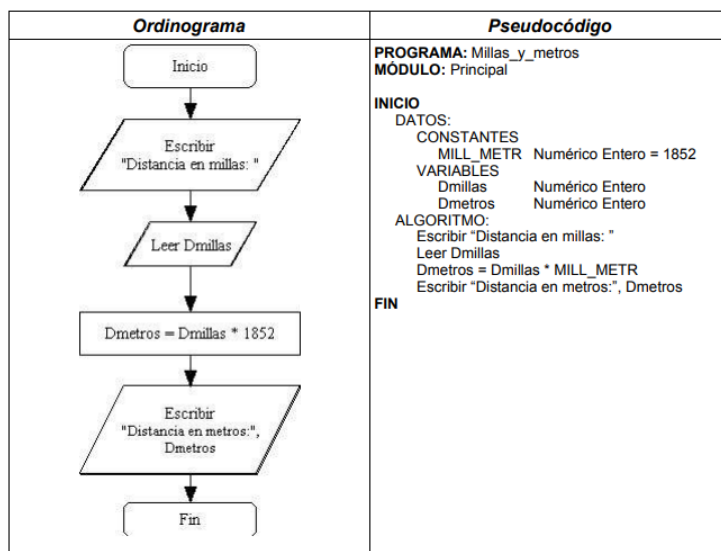


8 hs.

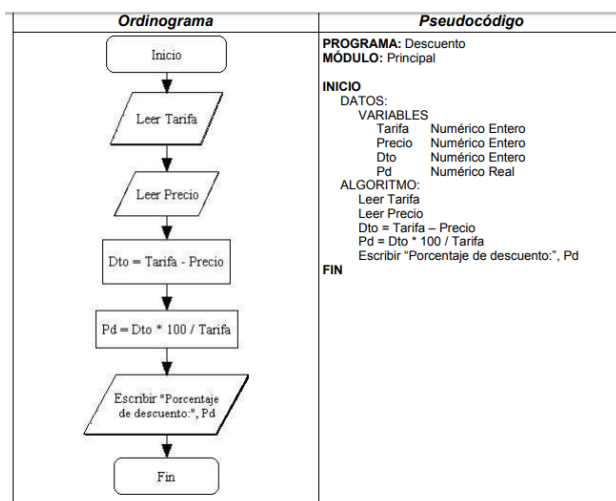
1- Realizar el estudio y práctica de todos los videos de la sección Introducción de PSEint – Estructuras Secuenciales

2.- Realizar los siguientes ejercicios en PSEINT

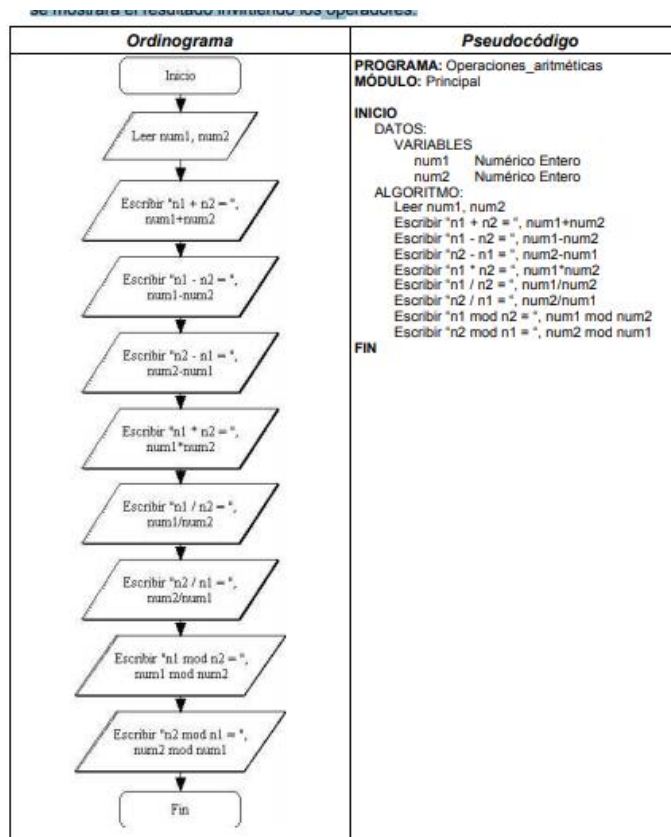
- Estructuras Secuenciales
 1. Diseñar el algoritmo (ordinograma y pseudocódigo) correspondiente a un programa que lea el valor correspondiente a una distancia en millas marinas y las escriba expresadas en metros. Sabiendo que 1 milla marina equivale a 1852 metros.



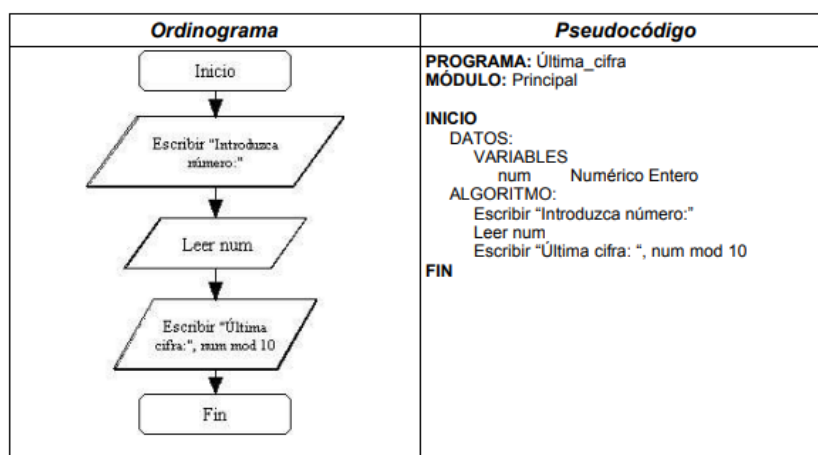
2. Diseñar el algoritmo (ordinograma y pseudocódigo) correspondiente a un programa que escribe el porcentaje descontado en una compra, introduciendo por teclado el precio de la tarifa y el precio pagado.



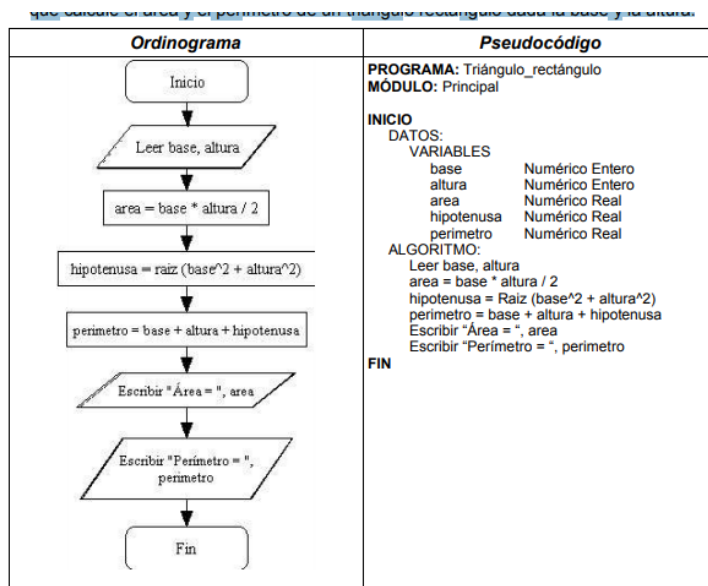
3 Diseñar el algoritmo (ordinograma y pseudocódigo) correspondiente a un programa que pida por teclado dos números enteros y muestre su suma, resta, multiplicación, división y el resto (módulo) de la división. Si la operación no es conmutativa, también se mostrará el resultado invirtiendo los operadores.



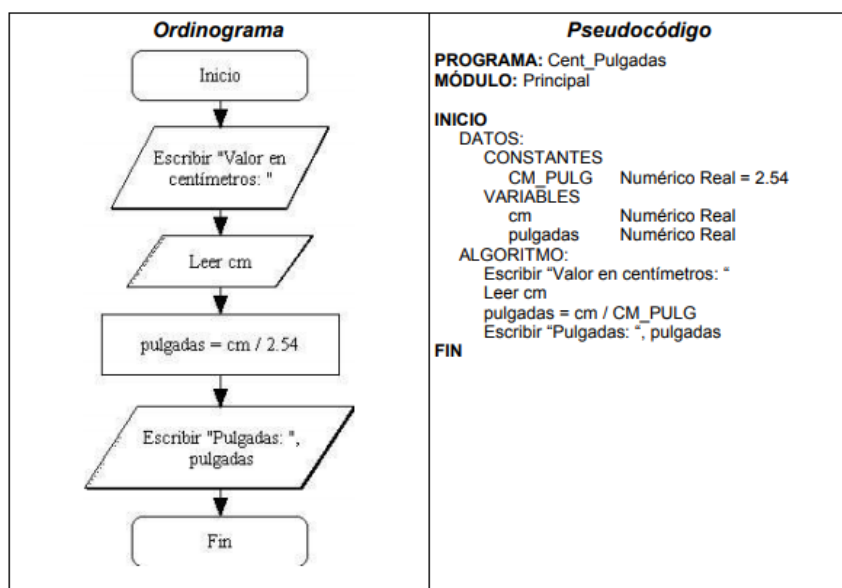
4. Diseñar el algoritmo (ordinograma y pseudocódigo) correspondiente a un programa que obtiene la última cifra de un número introducido.



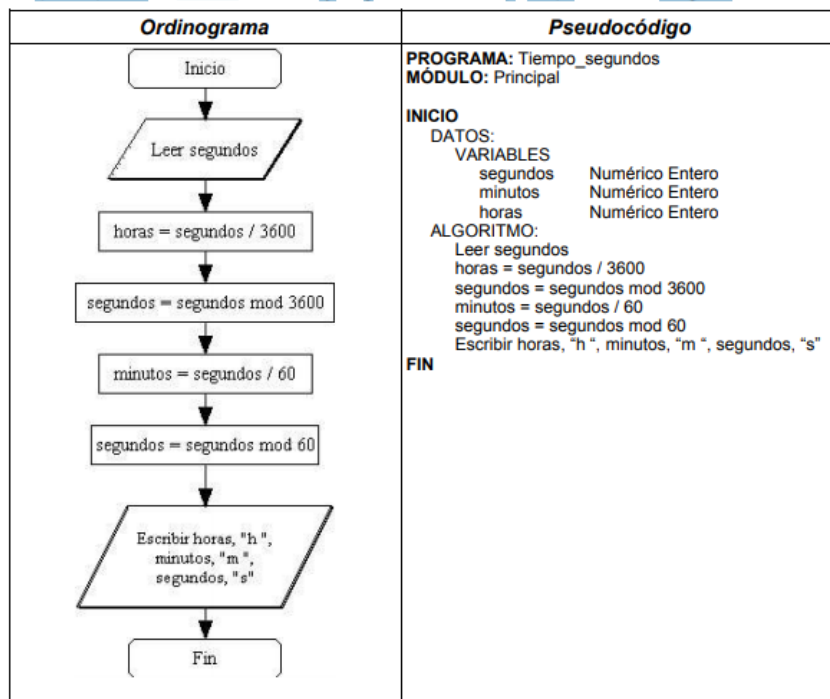
5. Diseñar el algoritmo (ordinograma y pseudocódigo) correspondiente a un programa que calcule el área y el perímetro de un triángulo rectángulo dada la base y la altura.



6. Diseñar el algoritmo (ordinograma y pseudocódigo) correspondiente a un programa que tras introducir una medida expresada en centímetros la convierta en pulgadas (1 pulgada = 2,54 centímetros)

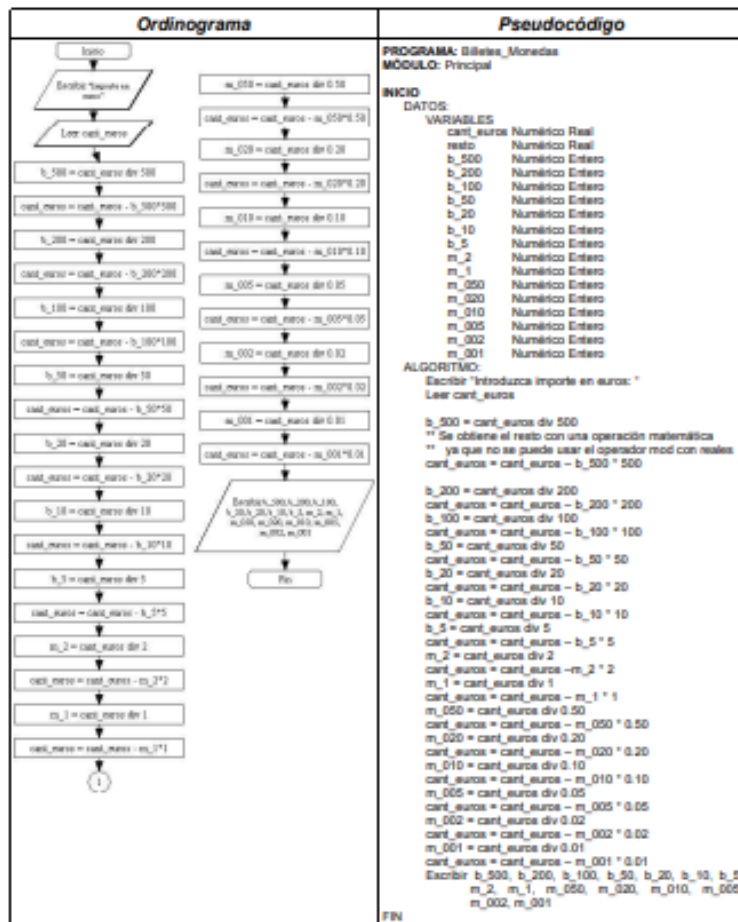


7. Diseñar el algoritmo (ordinograma y pseudocódigo) correspondiente a un programa que exprese en horas, minutos y segundos un tiempo expresado en segundos



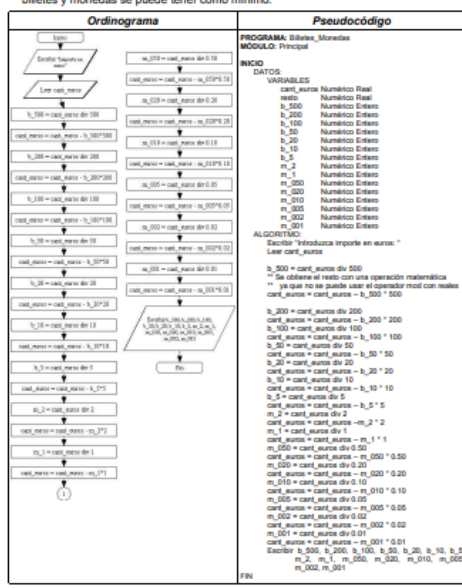
8. Diseñar el algoritmo (ordinograma y pseudocódigo) correspondiente a un programa que pida el total de kilómetros recorridos, el precio de la gasolina (por litro), el dinero de gasolina gastado en el viaje y el tiempo que se ha tardado (en horas y minutos) y que calcule:

- Consumo de gasolina (en litros y euros) por cada 100 km.
- Consumo de gasolina (en litros y euros) por cada km.
- Velocidad media (en km/h y m/s).

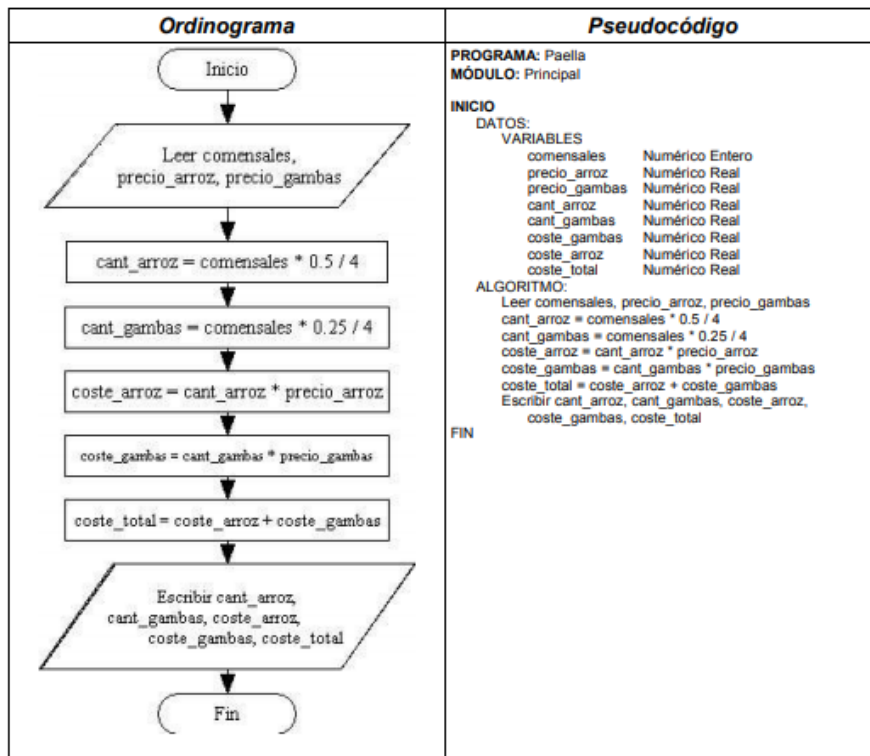


9. Diseñar el algoritmo (ordinograma y pseudocódigo) correspondiente a un programa que al introducir una cantidad de dinero expresado en euros nos indique cuántos billetes y monedas se puede tener como mínimo.

billetes y monedas se puede tener como mínimo.



10. Suponiendo que una paella se puede cocinar exclusivamente con arroz y gambas, y que para cada cuatro personas se utiliza medio kilo de arroz y un cuarto de kilo de gambas, escribir un programa que pida por pantalla el número de comensales para la paella, el precio por kilo de los ingredientes y muestre las cantidades de los ingredientes necesarios y el coste de la misma.



Tarea y Evaluación

Desarrollar y codificar todos los ejercicios expuestos en la sección anterior en PSEint y probarlos.

Confeccionar en un documento en Word la copia del código fuente y la copia de pantalla del resultado y subir dicho documento al aula virtual con la siguiente nombre.

Ej tp2_nombre y apellido _tu Curso a la actividad correspondiente-