

# DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

## PROGRAMACIÓN

### TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN.

#### PRÁCTICA 3

Para cada uno de los siguientes ejercicios realizar un Diagrama de Flujo utilizando la aplicación “Dia” y un Programa en Lenguaje C, acorde al diagrama anterior, utilizando la aplicación “Notepad++” y compilando en la Consola de Windows con “MinGW”.

*Entregar en la tarea correspondiente del curso de Moodle un fichero .ZIP (T01p03\_D.zip) con todos aquellos ficheros de respuesta a los ejercicios propuestos (Ej: t01p03e01.dia,...).*

*Entregar en la tarea correspondiente del curso de Moodle un fichero .ZIP (T01p03\_C.zip) con todos aquellos ficheros de respuesta a los ejercicios propuestos (Ej: t01p03e01.c,...).*

- 1.- Realizar un algoritmo que pida al usuario una nota (con decimales) de un alumno en formato numérico y muestre por pantalla uno de los siguientes mensajes. El proceso se debe repetir hasta que el usuario introduzca un 0.

$nota < 3$	Mensaje: “Muy deficiente”
$3 \leq nota < 5$	Mensaje: “Suspenso”
$5 \leq nota < 6$	Mensaje: “Suficiente”
$6 \leq nota < 7$	Mensaje: “Bien”
$7 \leq nota < 9$	Mensaje: “Notable”
$9 \leq nota \leq 10$	Mensaje: “Sobresaliente”
Otro caso	Mensaje: “Error”

- 2.- Realizar un algoritmo que permita sumar N números y muestre por pantalla la media aritmética. El valor de N, que es la cantidad de números a leer, se debe leer previamente por teclado.
- 3.- Realizar un algoritmo que permita leer dos números enteros diferentes y nos diga cuál es el mayor de los dos. Si los números no son diferentes debe solicitarlos otra vez.
- 4.- Realizar un algoritmo que solicite una opción (carácter), solamente se permite “a”, “b” o “c” y muestre por pantalla la opción seleccionada en formato texto (uso de condicional múltiple). En caso de que no sea ninguna de las anteriores debe solicitar la opción de nuevo.
- 5.- Realizar un algoritmo que muestre por pantalla los N primeros números pares. El valor de N, que es la cantidad de números pares a mostrar, se debe leer previamente por teclado.
- 6.- Realizar un algoritmo que calcule el máximo y el mínimo de N números leídos desde el teclado. El valor de N, que es la cantidad de números a leer, se debe leer previamente por teclado.