

Actividad 1:

Algoritmo Descuento

Variables:

```
precioDescuento double;  
precioDeportivas double;
```

Inicio:

Leer -> precioDeportivas es 85

$$\text{precioDescuento} = \text{precioDeportivas} * 15 / 100$$

Escribir -> "resultado del descuento " + precioDescuento

Fin

Actividad 2:

Algoritmo Intereses

Variables:

```
int dinero_cliente:= 2000;  
double interes_anual;  
double interes_hacienda;  
double interes_final_cliente:= double;
```

Inicio:

Leer -> dinero_cliente

$$\text{interes_anual} = \text{dinero_cliente} * 2,75 / 100$$
$$\text{interes_final_cliente} = \text{interes_anual} / 2 * 18 / 100$$

Escribir: "El resultado es" + "interes_final_cliente"

Fin

Actividad 3:

Algoritmo Números

Variables:

```
int numeroA;  
int numeroB;  
int auxiliar;
```

Inicio:

Escribir: "Escribe un numero A"

Leer: numeroA

Escribir: "Escribir un numero B"

Leer: numeroB

$$\text{Escribir: "A =" + numeroA + "B =" + numeroB}$$
$$\text{auxiliar} = \text{numeroA}$$
$$\text{numeroA} = \text{numeroB}$$
$$\text{numeroB} = \text{auxiliar}$$

Escribir: "A =" + numeroA + "B =" + numeroB
Fin

Actividad 4:

Algoritmo calulo_de_area_y_perimetro_rectangulo

Variables:

double altura;
double ancho;
bouble area;
double perimetro;

Inicio:

Escribir: "Diga la altura del rectángulo"

Leer: altura

Escribir: "Diga el ancho del rectángulo"

Leer: ancho

area = altura*ancho

Ecribir: altura

perimetro = (altura*2) + (ancho*2)

Ecribir: perimetro

Escribir: "area =" + area + "perimetro=" + perimetro

Fin

Actividad 5:

Algoritmo calulo_de_area_y_volumen_cilindro

Variables:

double volumen;
double area;
double diametro;
double altura;

Inicio:

Escribir: "Diga la altura del cilindro"

Leer: altura

Escribir: "Diga el diametro del cilindro"

Leer: diametro

radio = diamtero/2

area = 2PI*radio*2+2PI*radio*h

volumen = PI*radio*2h

Ecribir: "area =" + area

Ecribir: "perimetro =" + perimetro

Fin

Actividad 6:

Algoritmo edad_usuarios

Variables:

int edad;

Inicio:

Escribir: "Diga la edad"

Leer: edad

Si edad<18

Escribir: "Menor de Edad"

Si edad>18

Escribir: "Mayor de Edad"

Fin

Actividad 7:

Algoritmo suma_o_multiplicacion

Variables:

double numeroA;

double numeroB;

double numeroC;

double suma;

double multiplicacion;

Inicio:

Escribir: "Diga un numeroA"

Leer: numeroA

Escribir: "Diga un numeroB"

Leer: numeroB

Escribir: "Diga un numeroC"

Leer: numeroC

Si numeroA>0

suma = numeroA + numeroB

Escribir: "suma =" + suma

Si numeroA<0

multiplicacion = numeroA*numeroB

Escribir: "multiplicacion =" + multiplicacion

Fin

Actividad 8:

Algoritmo Minutos

Variables:

```
int segundos;  
int minutos;  
int horas;  
int dias;
```

Inicio:

Escribir: "Diga los segundos"

Leer: segundos

minutos = segundos/60

horas = segundos/3600

dias = segundos/86400

Escribir: "segundos =" + segundos

Escribir: "minutos =" + sgundos

Escribir: "horas =" + sgundos

Escribir: "dias =" + sgundos

Fin

Actividad 9:

Algoritmo grados_Celcius_y_Fharenheit

Variables:

```
double grados_Celcius;  
double grados_Fahrenheit;
```

Inicio:

Escribir: "Diga los grados Celcius"

Leer: grados_Celcius

$\text{grados_Fahrenheit} = (9/5) * \text{grados_Celcius} + 32$

Escribir: grados_Celcius + "C es igual a" + grados_Fahrenheit + "F"

Fin

Actividad 10:

Algoritmo Numeros_introducidos

Variables:

```
int numeros;
```

Inicio:

for

Escribir: "Escriba un numero"

Leer: numero

```
if numero ==-1  
Fin si
```

```
Fin
```

Actividad 11:

Algoritmo Numeros_introducidos_mayor

Variables:

```
int numero1;
```

Inicio:

```
for
```

```
Escribir: "Escriba un numero"
```

```
Leer: numero1
```

```
if numero ==-1
```

```
imprimo el mayor
```

```
Fin
```

Actividad 12:

```
int size = 27;
```

```
//variable de tipo nuemro entero determinado como 27
```

```
String name = "Fido";
```

```
//variable de tipo String de nombre Fido
```

```
Dog myDog = new Dog(name,size);
```

```
//determinacion de la variable myDog como clase Dog
```

```
x = size - 5;
```

```
//determinacion de la variable x resultado de resta de size
```

```
if (x>15) myDog.bark(8);
```

```
//metodo que indica la accion comparacion de las variables si es posivo llamar a uan funcion de la  
clase myDog
```

```
while (x>3){
```

```
    myDog.play();
```

```
}
```

```
//bucle de introduccion de numeros enteros menores que 3
```

```
int[] numList = {2,4,6,8};
```

```
//iniciacion de un arrye de cuatro numeros
```

```
System.out.print("Hello");
```

```
//imprimir por pantalla el saludo Hola
```

```
System.out.print("Dog: " + name);
```

```
//imprimir por pantalla el nombre del perro
```

```
Sring num = "8";
```

```
//asignacion del numero 8 a la varaible de tipo String
```

```
int z = Integer.parseInt(num);  
//determinacion de una funcion de transformacion e la varaible num a numeros enteros  
  
try {  
    readTheFile("myFile.txt");  
}  
//abrir un bloque de introducciones  
  
catch (FileNotFoundException ex){  
    System.out.print("File not fund.");  
}  
//determinacion de la funcion catch en caso de error haciendo que se imprima en pantalla que el  
archivo no ha sido encontrado
```