|  |
| --- |
| Laboratorio de Computación  Salas A y B |
| |  |  | | --- | --- | | Profesor: | Claudia Rodríguez Espino | | Asignatura: | Fundamentos de programación | | Grupo: | 1104 | | No de Práctica(s): | 05. Pseudocódigo | | Integrante(s): | Reyes Esquivel Ana Karen | |  |  | |  |  | |  |  | | No. de Equipo de cómputo empleado: | 40 | | Semestre: | Primero | | Fecha de entrega: | 10-Septiembre-2018 | | Observaciones: |  | |  |  | |

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Objetivo:**

Elaborar pseudocódigos que representen soluciones algorítmicas empleando la sintaxis y semánticas adecuadas.

**Desarrollo:**

En la práctica realizamos pseudocódigos que nos permiten tener un proceso escrito de las acciones que hay que llevar acabo para la solución del problema y a través de éste nos es más fácil saber que estructura utilizar.

**Problema 1:** Obtener el área del círculo.

INICIO

r, π, A: REAL

π := 3.1416

ESCRIBIR “Ingresa el radio del círculo”

LEER r

A:= π\*r\*r

FIN

**Problema 2:** Mayoría de edad.

INICIO

x: ENTERO

SI x>= 18 ENTONCES

ESCRIBIR “Eres mayor de edad”

FIN SI

FIN

**Problema 3:** Resolver ecuaciones.

INICIO

x: ENTERO

ESCRIBIR “Ingresa el valor de x”

LEER x

SELECCIONAR (x) EN

CASO x>2 ->

y := x2+3x-2

ESCRIBIR y

CASO x<2 ->

y := 2x2+x+8

ESCRIBIR y

DEFECTO ->

ESCRIBIR “No hay solución”

FIN SELECCIONAR

FIN

**Problema 4:** Menú.

INICIO

op: ENTERO

ESCRIBIR “Menú”

ESCRIBIR “1.- ALTAS”

ESCRIBIR “2.- BAJAS”

ESCRIBIR “3.- CAMBIOS”

ESCRIBIR “Elige una opción”

LEER op

SELECCIONAR (op) EN

CASO 1->

ESCRIBIR “Seleccionaste altas”

CASO 2 ->

ESCRIBIR “Seleccionaste bajas”

CASO 3 ->

ESCRIBIR “Seleccionaste cambios”

DEFECTO ->

ESCRIBIR “No existe opción”

FIN SELECCIONAR

FIN

**Problema 5:** Mostrar del 1-100 de uno en uno.

INICIO

vi, vf: ENTERO

vi= 1

vf= 101

MIENTRAS vi < vf

ESCRIBIR vi

vi := v1 + 1

FIN MIENTRAS

FIN

**Conclusión:**

El pseudocódigo nos ayuda a especificar cada paso que hay que realizar y poder decidir que estructura tenemos que emplear en el lenguaje de programación.