

# Ejercicios de Programación

---

Materia: Introducción a la Programación

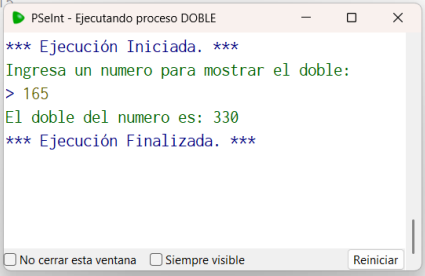
Nombre del estudiante: Rayner Alejandro Antigua Guzmán

Fecha: 6/10/2025

## Ejercicios con Tipos de Datos

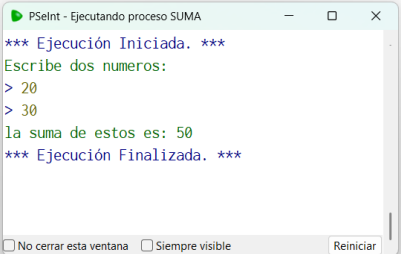
1. Pide al usuario un número entero y muestra su doble.

```
1 Algoritmo doble
2   definir num Como Entero
3   Escribir "Ingresa un numero para mostrar el doble: "
4   leer num
5
6
7   si num ≥ 0 Entonces
8     Escribir "El doble del numero es: " , num * 2
9   FinSi
10
11
12
13
14 FinAlgoritmo
```



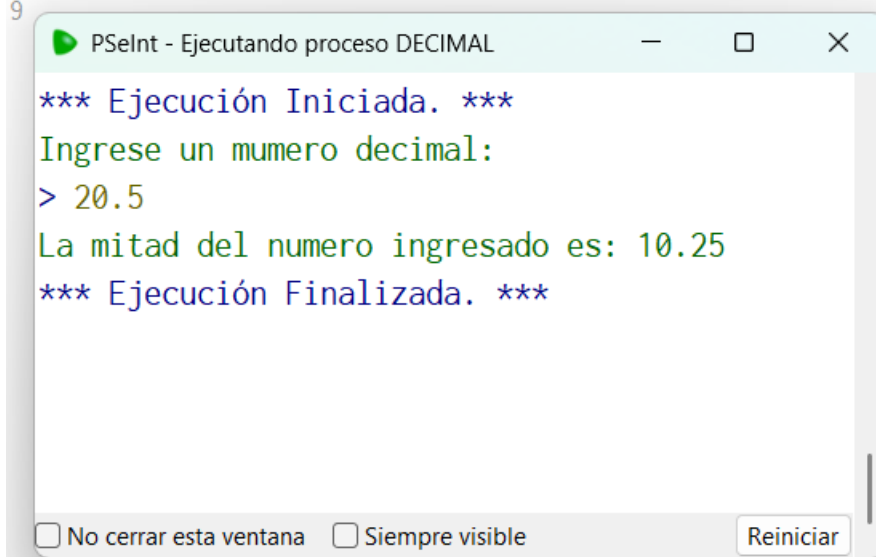
2. Solicita dos números enteros y muestra la suma.

```
1 Algoritmo suma
2   Definir sum, a, b como entero
3   Escribir "Escribe dos numeros: "
4   leer a
5   leer b
6   sum ← a + b
7   Escribir "la suma de estos es: " , sum
8   FinAlgoritmo
9
```



3. Ingrese un número real (decimal) y muestre su mitad.

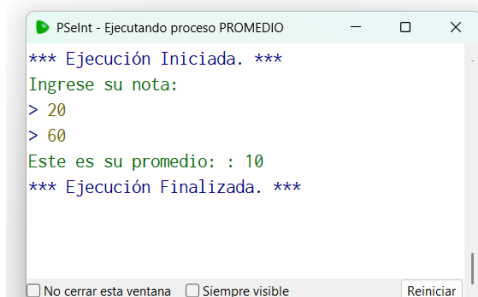
```
1  Algoritmo decimal
2      Definir numr como real
3      Escribir "Ingrese un numero decimal: "
4      leer numr
5      numr ← numr / 2
6      Escribir "La mitad del numero ingresado es: " , numr
7
8  FinAlgoritmo
```



4. Solicita dos números reales y muestra su promedio.

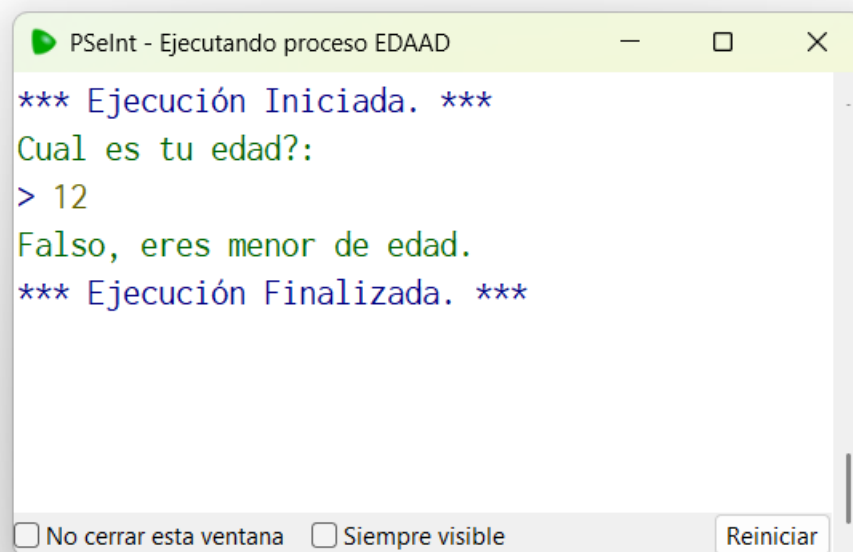
```
Algoritmo Promedio
  Definir prom, a como real
  Escribir "Ingrese su nota: "
  leer prom
  leer a
  prom ← prom + a
  prom ← prom / 2
  Escribir "Este es su promedio: : " , prom

FinAlgoritmo
```



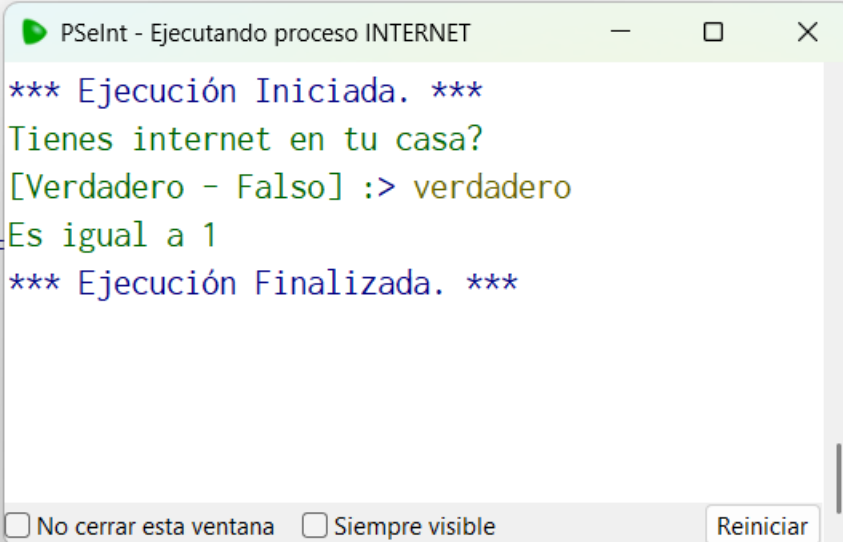
5. Pide al usuario que escriba su edad y muestra Verdadero si es mayor de edad (18+), Falso en caso contrario.

```
1  Algoritmo edaad
2      definir edad Como Entero
3      Escribir "Cual es tu edad?:"
4
5      leer edad
6
7      si edad ≥ 18 Entonces
8          Escribir "Verdadero, eres mayor de edad."
9      sino
10         escribir "Falso, eres menor de edad."
11      FinSi
12 FinAlgoritmo
13
```



6. Pregunta al usuario si tiene internet en casa (1 = Sí, 0 = No) y guarda la respuesta como lógico.

```
1  Algoritmo internet
2      definir a, b Como Logico
3      Escribir "Tienes internet en tu casa?"
4      Escribir sin saltar "[Verdadero - Falso] : " ;
5      leer a
6
7      si (a == Verdadero) Entonces
8          escribir "Es igual a 1"
9      sino
10         Escribir "Es igual a 0"
11     FinSi
```



```
*** Ejecución Iniciada. ***
Tienes internet en tu casa?
[Verdadero - Falso] :> verdadero
Es igual a 1
*** Ejecución Finalizada. ***
```

☐ No cerrar esta ventana ☐ Siempre visible Reiniciar

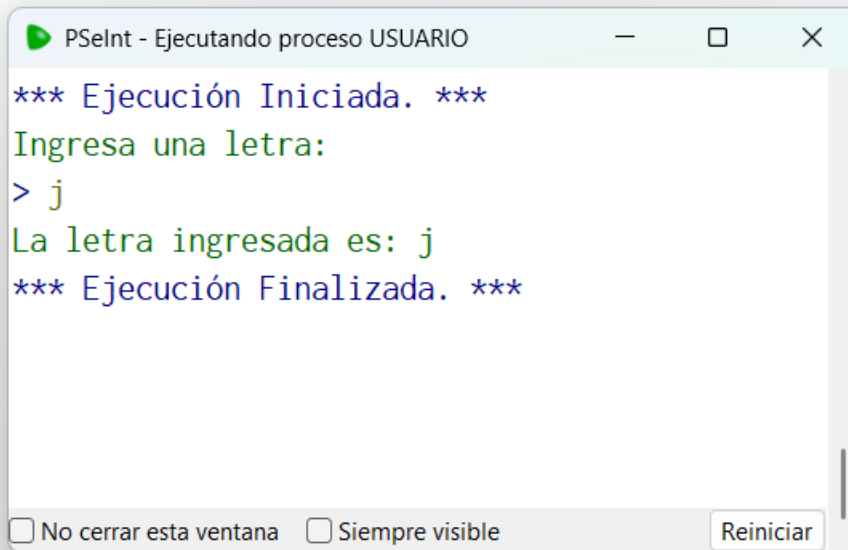
```
1  Algoritmo internet
2      definir a Como entero
3      Escribir "Tienes internet en tu casa?"
4      Escribir sin saltar "[Verdadero - Falso] :" ;
5      leer a
6
7      si (a = 1) Entonces
8          escribir "verdadero"
9          si a = 0 Entonces
10             Escribir "Falso"
11         FinSi
12     FinSi
13     FinSi
```

```
15  PSeInt - Ejecutando proceso INTERNET
16  *** Ejecución Iniciada. ***
17  Tienes internet en tu casa?
18  [Verdadero - Falso] :> 1
19  verdadero
20  *** Ejecución Finalizada. ***
```

☐ No cerrar esta ventana ☐ Siempre visible Reiniciar

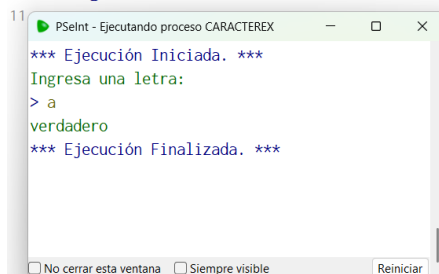
7. Pide al usuario que escriba una letra y muéstrala en pantalla.

```
1  Algoritmo usuario
2      definir a Como caracter
3      Escribir "Ingresa una letra: "
4      leer a
5      escribir "La letra ingresada es: " , a
6  FinAlgoritmo
7
```

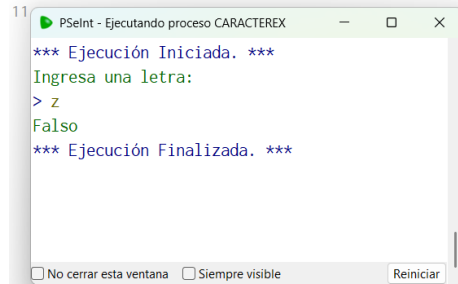


8. Ingresa un carácter y muestra el mensaje 'Correcto' si es la letra 'A'.

```
1  Algoritmo Caraterex
2      definir n Como caracter
3      Escribir "Ingresa una letra: "
4      leer n
5      si n = "a" Entonces
6          Escribir "verdadero"
7      sino
8          Escribir "Falso"
9      FinSi
10 FinAlgoritmo
```

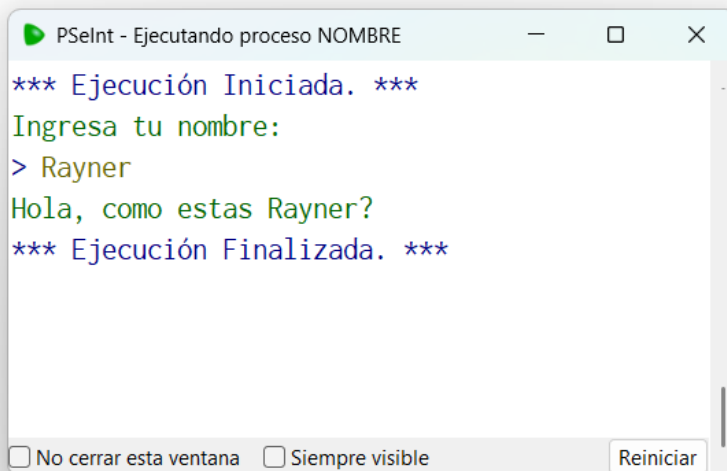


```
1 Algoritmo Caracterex
2   definir n Como caracter
3   Escribir "Ingresa una letra: "
4   leer n
5   si n = "a" Entonces
6       Escribir "verdadero"
7   sino
8       Escribir "Falso"
9   FinSi
10  FinAlgoritmo
```



9. Pide al usuario que escriba su nombre y muéstralo con un saludo.

```
1 Algoritmo Nombre
2   definir nom Como caracter
3   Escribir "Ingresa tu nombre: "
4   leer nom
5   escribir "Hola, como estas " , nom "?"
6 FinAlgoritmo
7
```



10. Solicita una palabra y muestra cuántos caracteres tiene.

---

```
1  Algoritmo contarcaracteres
2      definir palabra Como caracter
3      Escribir "Ingresa una palabra: "
4      leer palabra
5      escribir "La palabra tiene " Longitud(palabra), " caracteres"
6  FinAlgoritmo
7
```

