

Alumno: Augusto Rezzett

Programación 1. Guía práctica n° 2

Ejercicio 1) Condición del alumno

Dadas las notas de 3 parciales, calcular promedio y decir si promociona o rinde final.

Análisis

Entradas

Nota condición para promocionar

Nota 1

Nota 2

Nota 3

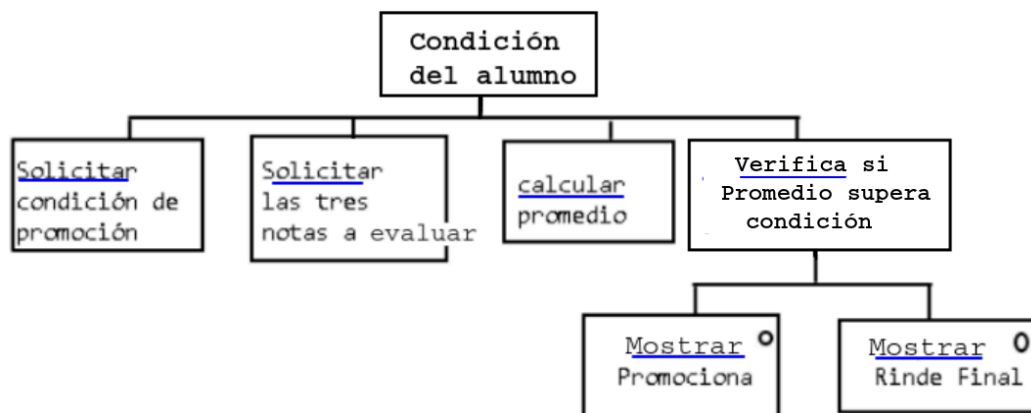
Salidas

Informar si el alumno promociona o rinde al final.

Relación-logica

$\text{promedio} = (\text{nota1} + \text{nota2} + \text{nota3}) / 3$

Estrategia



Ambiente

Variable dato	Tipo	Descripción
condicion	Real	ingresar nota condicion
nota1	Real	ingresar nota 1
nota2	Real	ingresar nota 2
nota3	Real	ingresar nota 3
promedio	Real	promedio

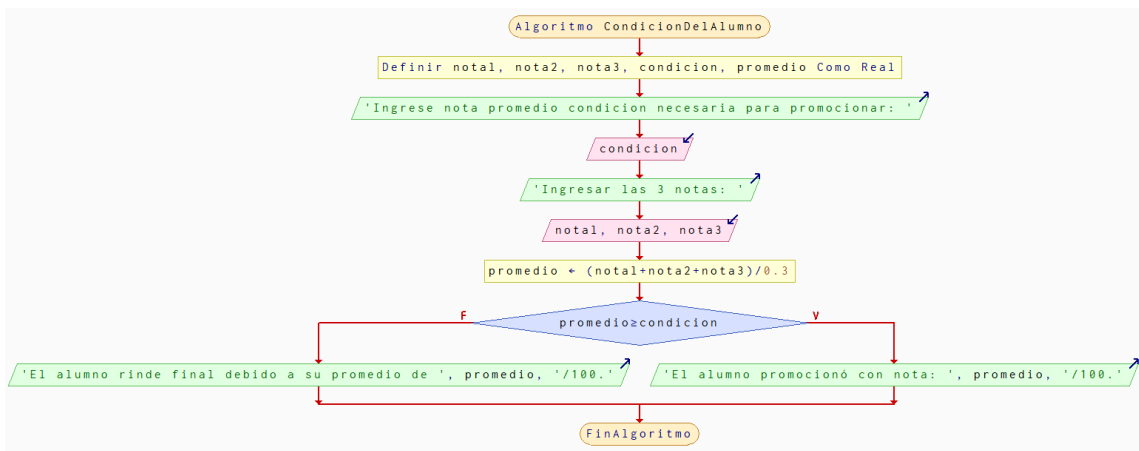
Algoritmo

```

1  Algoritmo CondicionDelAlumno
2      Definir notal, nota2, nota3, condicion, promedio Como Real
3      Escribir 'Ingrese nota promedio condicion necesaria para promocionar: '
4      Leer condicion
5      Escribir 'Ingresar las 3 notas: '
6      Leer notal, nota2, nota3
7      promedio ← (notal+nota2+nota3)/0.3
8      Si promedio≥condicion Entonces
9          Escribir 'El alumno promocionó con nota: ', promedio, '/100.'
10     SiNo
11         Escribir 'El alumno rinde final debido a su promedio de ', promedio, '/100.'
12     FinSi
13 FinAlgoritmo
14

```

Diagrama de flujo



Seguimiento

Numero	condicion	nota1	nota2	nota3	promedio	Salida
1	-	-	-	-		Ingrese nota condicion para promocionar
2	6		-	-		-
3	6	-	-	-		Ingrese las tres notas a evaluar
4	6	8	7	3		
5	6	8	7	3		Calcula promedio
6	6	8	7	3	6	Promociona

Ejercicio 2) Par o impar

Se necesita un algoritmo que informe si un número ingresado es PAR o IMPAR mediante un mensaje.

Análisis

Entradas

numero

Salidas

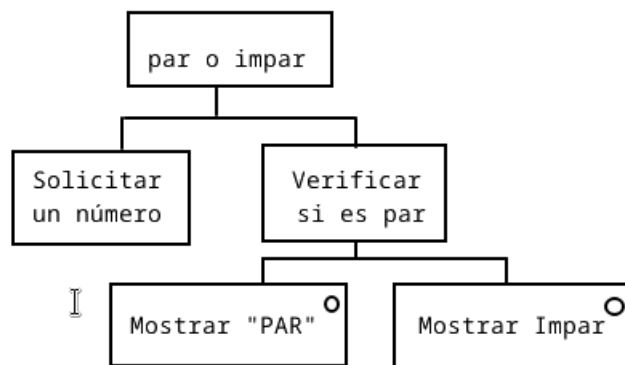
Informar si el numero es par o impar.

Relación- logica

numero % 2 == 0 es par

numero % 2 != 0 es impar

Estrategia



Ambiente

Variable dato	Tipo	Descripcion
numero	Entero	ingresar numero
ParOImpar	Texto	informar si es par o impar

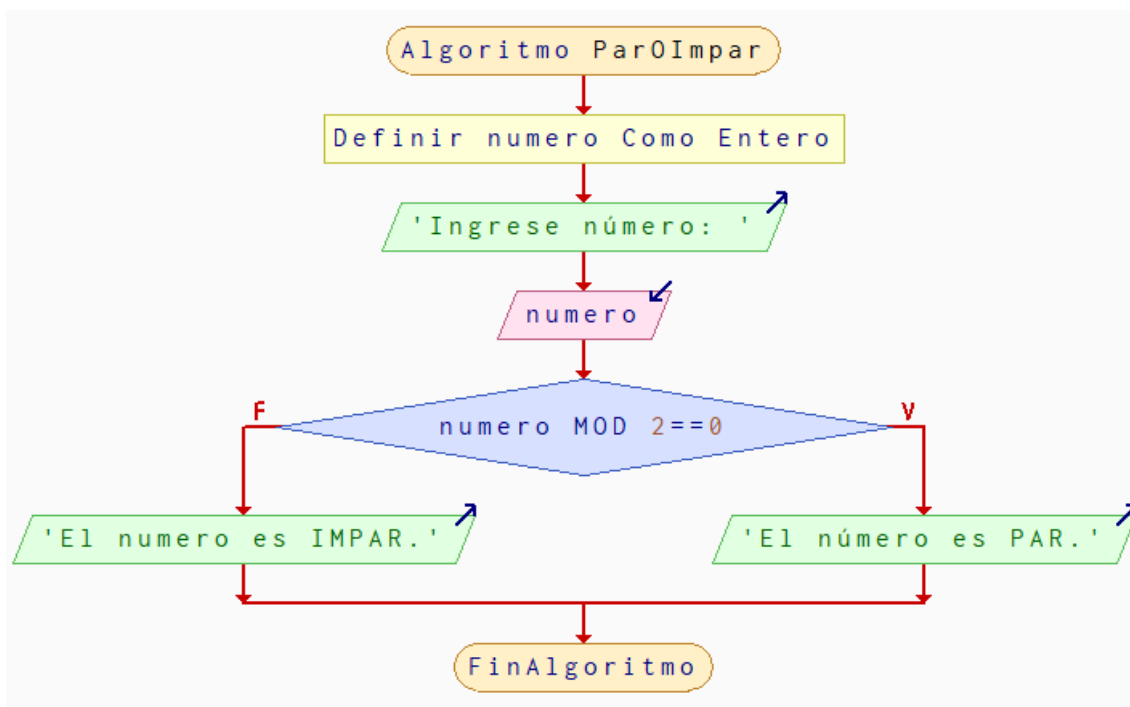
Algoritmo

```

1  Algoritmo ParOImpar
2      Definir numero como entero
3      Escribir "Ingrese número: "
4      Leer numero
5      Si numero % 2 == 0 Entonces
6          Escribir "El número es PAR."
7      SiNo
8          Escribir "El numero es IMPAR."
9      FinSi
10  FinAlgoritmo
11

```

Diagrama de flujo



Seguimiento

Numero	numero	ParOImpar	Salida
1	-	.	Ingrese numero
2	6	-	
3	6	-	//calcular
4	6	par	El numero es par.

Ejercicio 3) Positivo, negativo o cero

Se desea saber si el número ingresado es positivo, negativo o cero.

Análisis

Entradas

numero

Salidas

Informar si el numero es positivo, negativo o cero.

Relación- logica

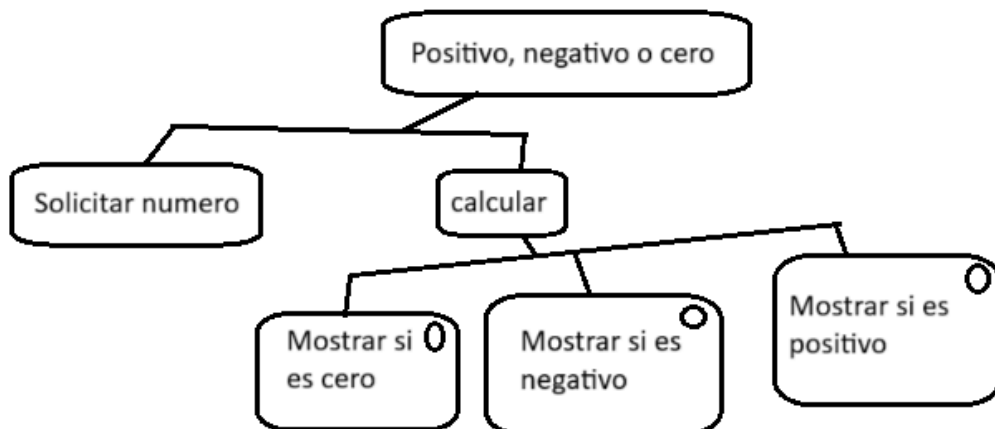
A traves de condicional

num == 0

num < 0

sino num positivo

Estrategia



Ambiente

Variable dato	Tipo	Descripción
num	Real	número ingresado

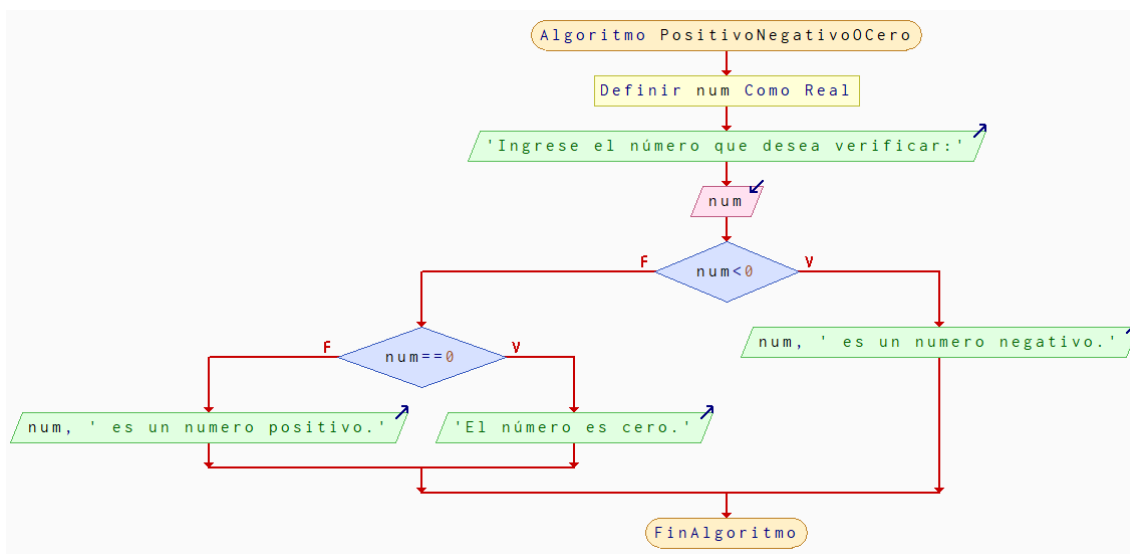
Algoritmo

```

1  Algoritmo PositivoNegativoOCero
2      Definir num Como Real
3      Escribir "Ingrese el número que desea verificar:"
4      Leer num
5      Si num<0 Entonces
6          Escribir num, " es un numero negativo."
7      SiNo
8          Si num==0 Entonces
9              Escribir "El número es cero."
10         SiNo
11             Escribir num, " es un numero positivo."
12         FinSi
13     FinSi
14 FinAlgoritmo
15

```

Diagrama de flujo



Seguimiento

Número	num	Salida
1	-	Ingrese numero que desea verificar
2	5	-

3	5	//calculando
4	5	El numero es positivo.

Ejercicio 4) Triángulo

Se requiere de un algoritmo que permita determinar si 3 segmentos de recta pueden formar un triángulo.

Nota: En cualquier triángulo el mayor de los lados es menor que la suma de los restantes, o en general, la suma de 2 lados debe ser mayor que el lado restante. Por lo tanto hay que verificar las tres desigualdades.

Análisis

Entradas

lado 1

lado 2

lado 3

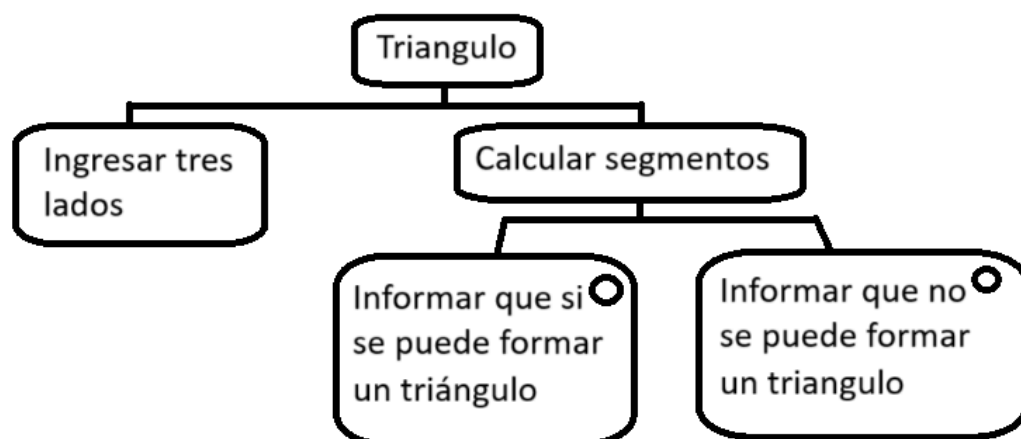
Salidas

Informar si se puede formar un triángulo.

Relación-lógica

$(\text{lado1} + \text{lado2} > \text{lado3}) \ \&\& \ (\text{lado1} + \text{lado3} > \text{lado2}) \ \&\& \ (\text{lado2} + \text{lado3} > \text{lado1})$

Estrategia



Ambiente

Variable dato	Tipo	Descripcion
lado1	Real	segmento lado 1
lado2	Real	segmento lado 2
lado3	Real	segmento lado 3

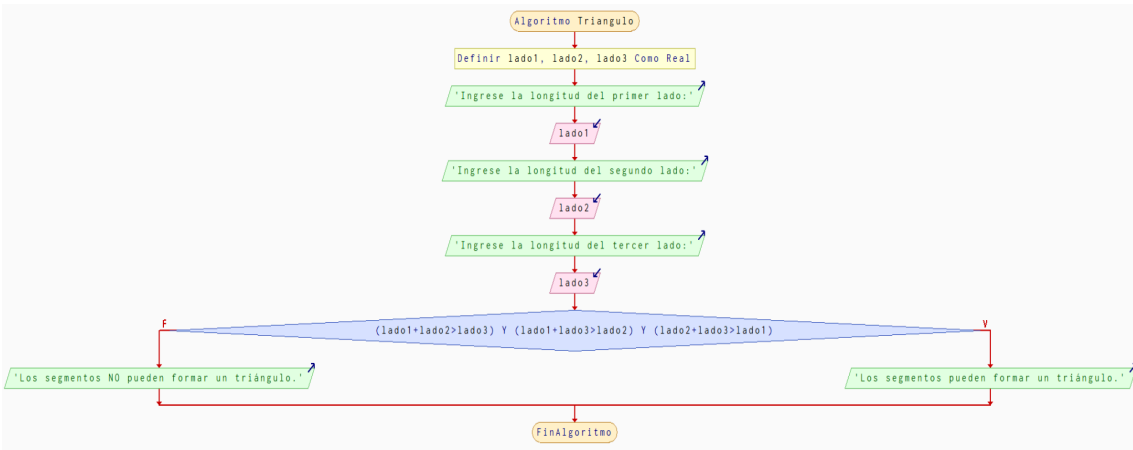
Algoritmo

```

1  Algoritmo Triangulo
2  definir lado1, lado2, lado3 como real
3  Escribir "Ingrese la longitud del primer lado:"
4  Leer lado1
5  Escribir "Ingrese la longitud del segundo lado:"
6  Leer lado2
7  Escribir "Ingrese la longitud del tercer lado:"
8  Leer lado3
9  Si (lado1 + lado2 > lado3) ^ (lado1 + lado3 > lado2) ^ (lado2 + lado3 > lado1) Entonces
10     Escribir "Los segmentos pueden formar un triángulo."
11 SiNo
12     Escribir "Los segmentos NO pueden formar un triángulo."
13 FinSi
14 FinAlgoritmo
15

```

Diagrama de flujo



Seguimiento

Número	Lado1	lado2	lado3	Salida
1	-	-	-	Ingrese primer lado
2	4	-	-	-
3	4	-	-	Ingrese segundo lado
4	4	5	-	-
5	4	5	-	Ingrese tercer lado
6	4	5	7	-

7	4	5	7	//calculando
8	4	5	7	Los segmentos pueden formar un triángulo

Ejercicio 5) Lista ordenada

Se ingresa el nombre y Número de libreta de 3 alumnos. Muestre la lista ordenada por Número de libreta.

Análisis

Entradas

Solicitar nombre alumno

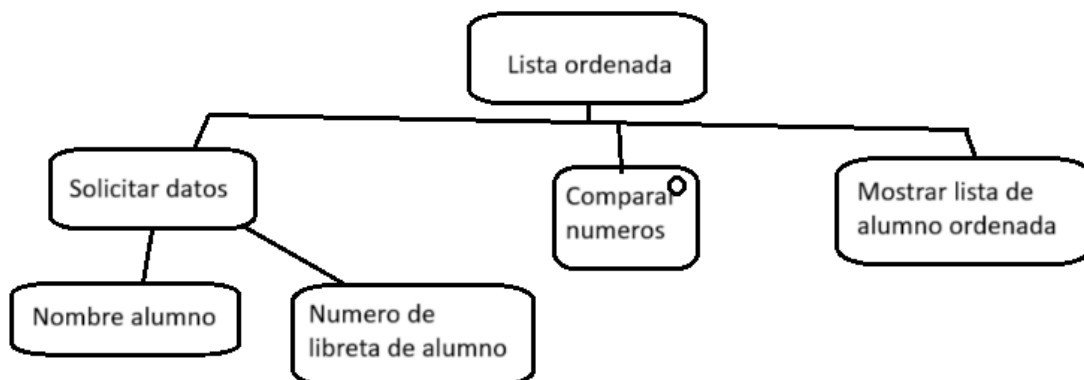
Solicitar numero de libreta alumno

Salidas

Informar la lista ordenada

Relación- logica

Estrategia



Ambiente

Variable dato	Tipo	Descripción
---------------	------	-------------

al1	Cadena	nombre alumno 1
al2	Cadena	nombre alumno 2
al3	Cadena	nombre alumno 3
n1	Real	número de libreta alumno 1
n2	Real	número de libreta alumno 2
n3	Real	número de libreta alumno 3

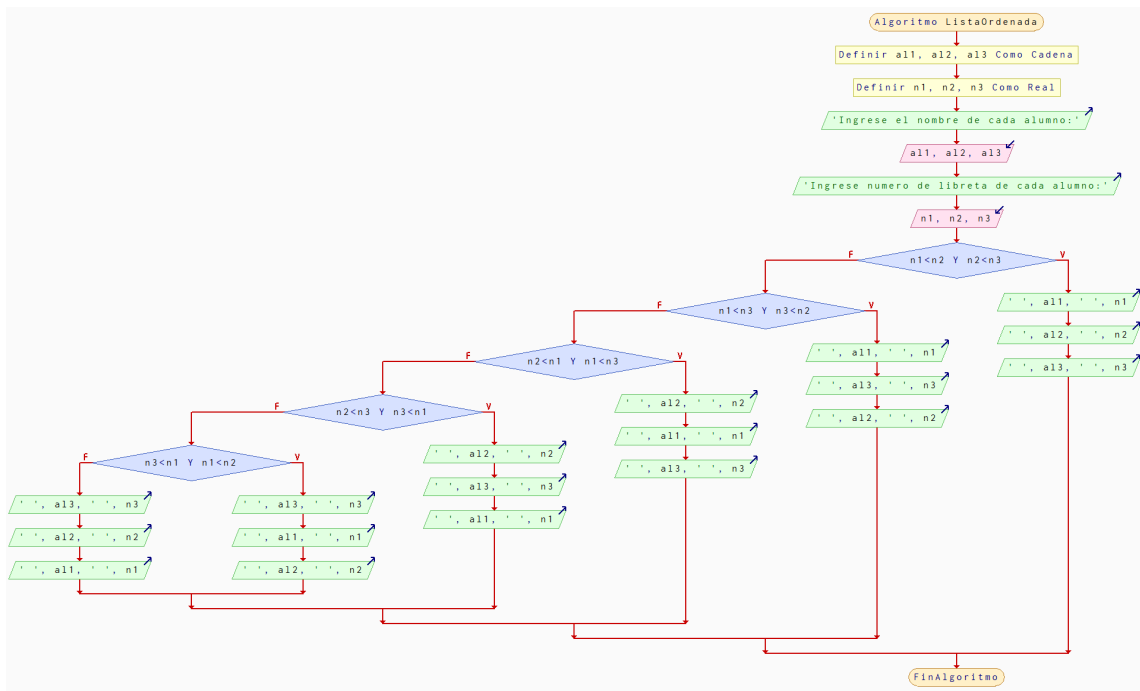
Algoritmo

```

1  Algoritmo ListaOrdenada
2      Definir al1, al2, al3 Como Cadena
3      Definir n1, n2, n3 Como Real
4      Escribir "Ingrese el nombre de cada alumno:"
5      Leer al1, al2, al3
6      Escribir "Ingrese numero de libreta de cada alumno:"
7      Leer n1, n2, n3
8      Si n1<n2 Y n2<n3 Entonces
9          Escribir ' ', al1, ' ', n1
10         Escribir ' ', al2, ' ', n2
11         Escribir ' ', al3, ' ', n3
12     SiNo
13         Si n1<n3 Y n3<n2 Entonces
14             Escribir ' ', al1, ' ', n1
15             Escribir ' ', al3, ' ', n3
16             Escribir ' ', al2, ' ', n2
17         SiNo
18             Si n2<n1 Y n1<n3 Entonces
19                 Escribir ' ', al2, ' ', n2
20                 Escribir ' ', al1, ' ', n1
21                 Escribir ' ', al3, ' ', n3
22             SiNo
23                 Si n2<n3 Y n3<n1 Entonces
24                     Escribir ' ', al2, ' ', n2
25                     Escribir ' ', al3, ' ', n3
26                     Escribir ' ', al1, ' ', n1
27                 SiNo
28                     Si n3<n1 Y n1<n2 Entonces
29                         Escribir ' ', al3, ' ', n3
30                         Escribir ' ', al1, ' ', n1
31                         Escribir ' ', al2, ' ', n2
32                     SiNo
33                         Escribir ' ', al3, ' ', n3
34                         Escribir ' ', al2, ' ', n2
35                         Escribir ' ', al1, ' ', n1
36                     FinSi
37                 FinSi
38             FinSi
39         FinSi
40     FinSi
41 FinAlgoritmo
42

```

Diagrama de flujo



Seguimiento

Número	a1	a2	a3	n1	n2	n3	Salida
1							Ingresar nombre de cada alumno
2	Augusto						
3	Augusto	Joaquin					
4	Augusto	Joaquin	Fabricio				
5	Augusto	Joaquin	Fabricio				Ingrese el numero de libreta de cada alumno
6	Augusto	Joaquin	Fabricio	4			
7	Augusto	Joaquin	Fabricio		8		
8	Augusto	Joaquin	Fabricio			13	
9	Augusto	Joaquin	Fabricio				Mostrar lista Augusto 4 Joaquin 8 Fabricio 13

Ejercicio 6) Rectángulo

Realice un algoritmo que, tomando como datos la base y la altura de un rectángulo, informe si este es horizontal o vertical. Sin dejar de considerar el caso particular del cuadrado. Finalmente calcule el área de la figura.

Análisis

Entradas

altura

base

Salidas

Informar si es un cuadrado, rectángulo horizontal o rectángulo vertical.

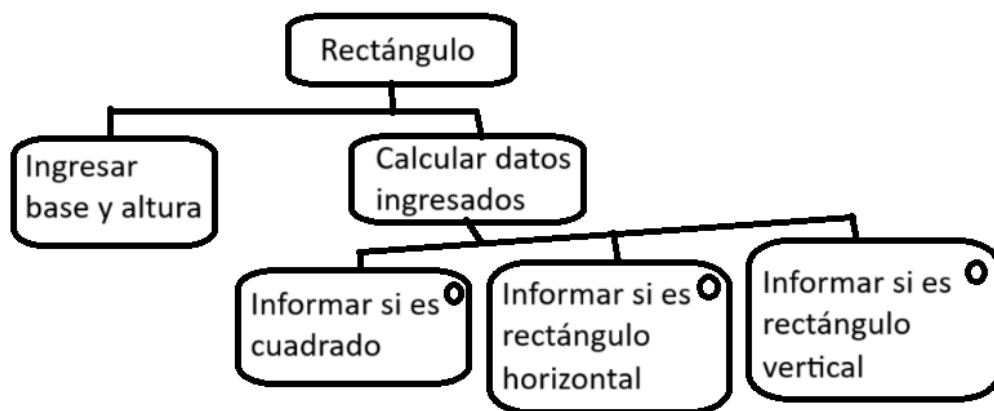
Relación-lógica

base == altura . es un cuadrado

base > altura . es un rectángulo horizontal

sino es un rectángulo vertical

Estrategia



Ambiente

Variable dato	Tipo	Descripción
base	Real	base de la figura
altura	Real	altura de la figura

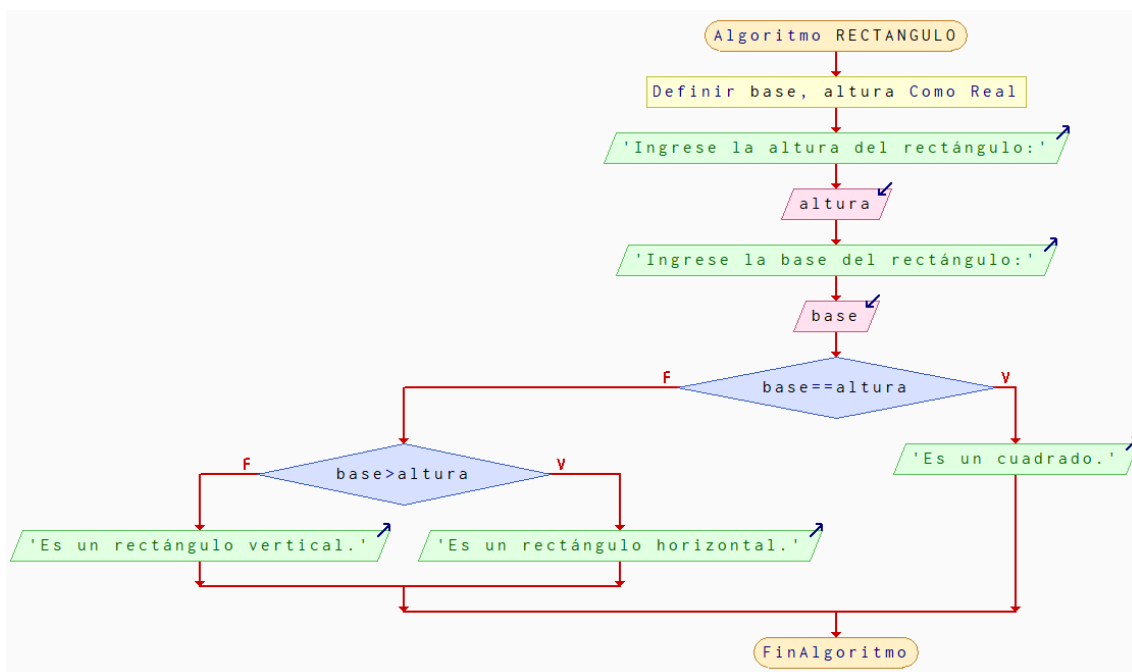
Algoritmo

```

1  Algoritmo Rectángulo
2      definir base, altura como real
3      Escribir "Ingrese la altura del rectángulo:"
4      Leer altura
5      Escribir "Ingrese la base del rectángulo:"
6      Leer base
7      Si base == altura Entonces
8          Escribir "Es un cuadrado."
9      SiNo
10         Si base > altura Entonces
11             Escribir "Es un rectángulo horizontal."
12         SiNo
13             Escribir "Es un rectángulo vertical."
14         FinSi
15     FinSi
16 FinAlgoritmo
17

```

Diagrama de flujo



Seguimiento

Número	altura	base	Salida
--------	--------	------	--------

1	-	-	Ingrese la altura del rectángulo
2	10	-	-
3	10	-	Ingrese la base del rectángulo
4	10	12	-
5	10	12	//Calculando
6	10	12	Es un rectángulo horizontal.

Ejercicio 7) Mayor valor

Realice un algoritmo que pida 5 valores al usuario y luego informe cual es el mayor de los ingresados.

Restricción: la aplicación solo puede tener 2 variables.

Análisis

Entradas

Numeros

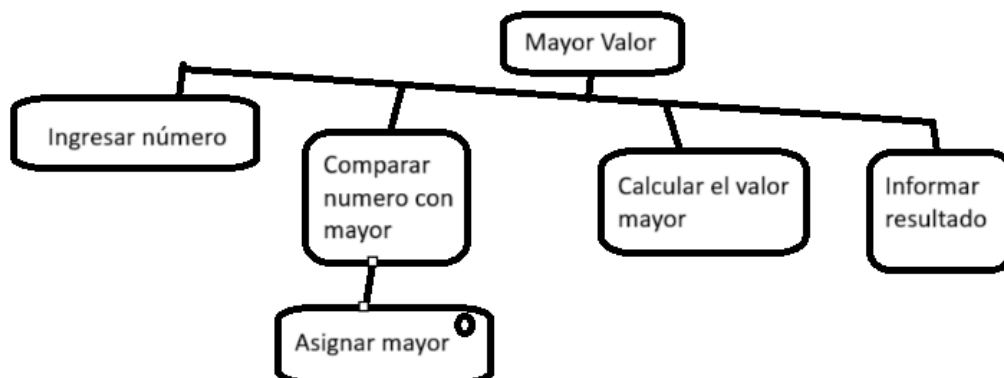
Salidas

Informar cual es el mayor

Relación-lógica

Comparar con condicional para saber cual es el mayor

Estrategia



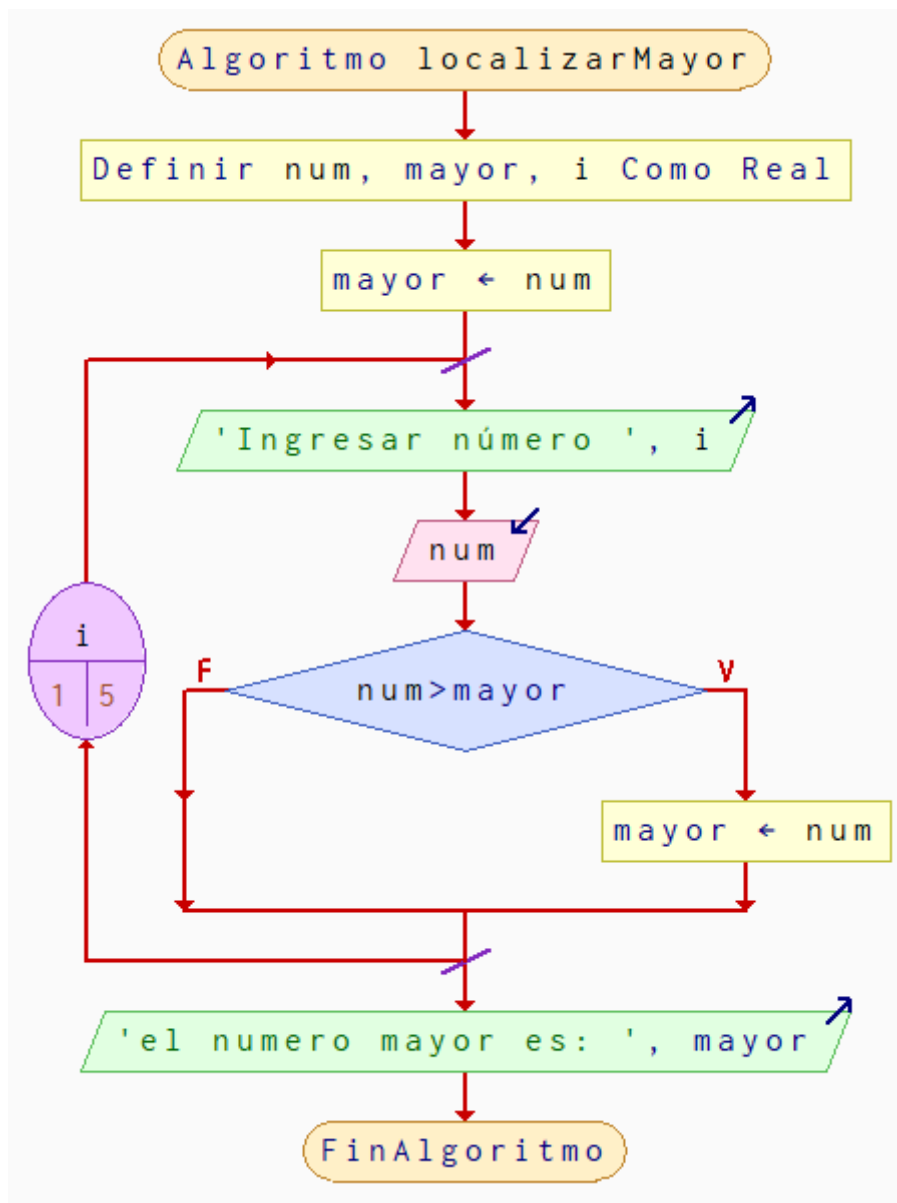
Ambiente

Variable dato	Tipo	Descripción
Num	Real	Valor a comparar
Mayor	Real	El numero mayor

Algoritmo

```
1  Algoritmo localizarMayor
2      Definir num, mayor, i Como Real
3      mayor ← num
4      Para i←1 Hasta 5 Hacer
5          Escribir "Ingresar número ", i
6          Leer num
7          Si num>mayor Entonces
8              mayor ← num
9          FinSi
10     FinPara
11     Escribir 'el numero mayor es: ', mayor
12 FinAlgoritmo
13
```

Diagrama de flujo



Seguimiento

Número	num	mayor	Salida
1	-	-	Ingresar numero
2	5	-	-
3	4	5	-
4	8	5	-
5	7	8	-
6	9	8	-
7	-	9	El numero mayor es 9

Ejercicio 8) Orden que ocurrió el menor

Realice un algoritmo que pida 5 valores al usuario y luego informe cual es el número de orden en que se ingresó el menor de ellos.

Restricción: la aplicación solo puede tener 3 variables.

Análisis

Entradas

Cinco valores

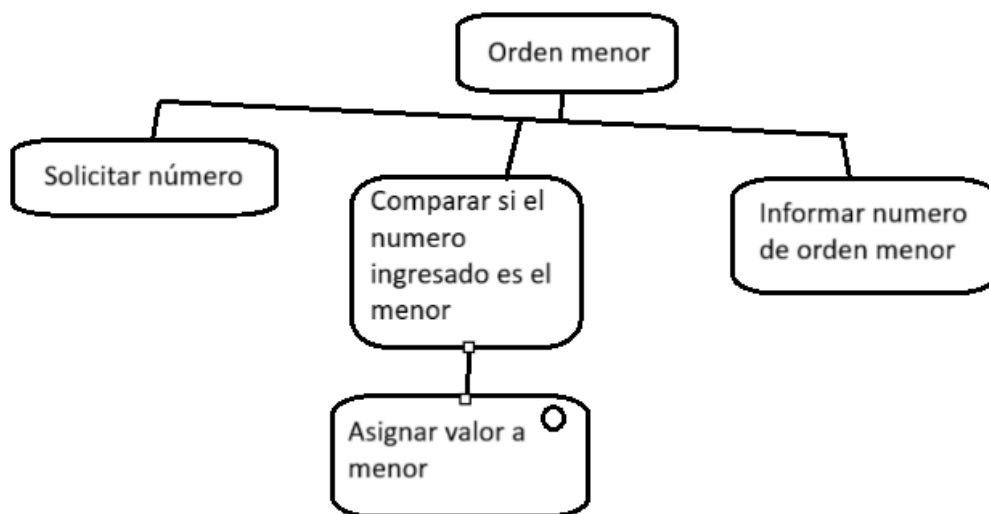
Salidas

Informar cuál número de orden es el menor.

Relación-logica

Comparar números para determinar cuál es el menor.

Estrategia



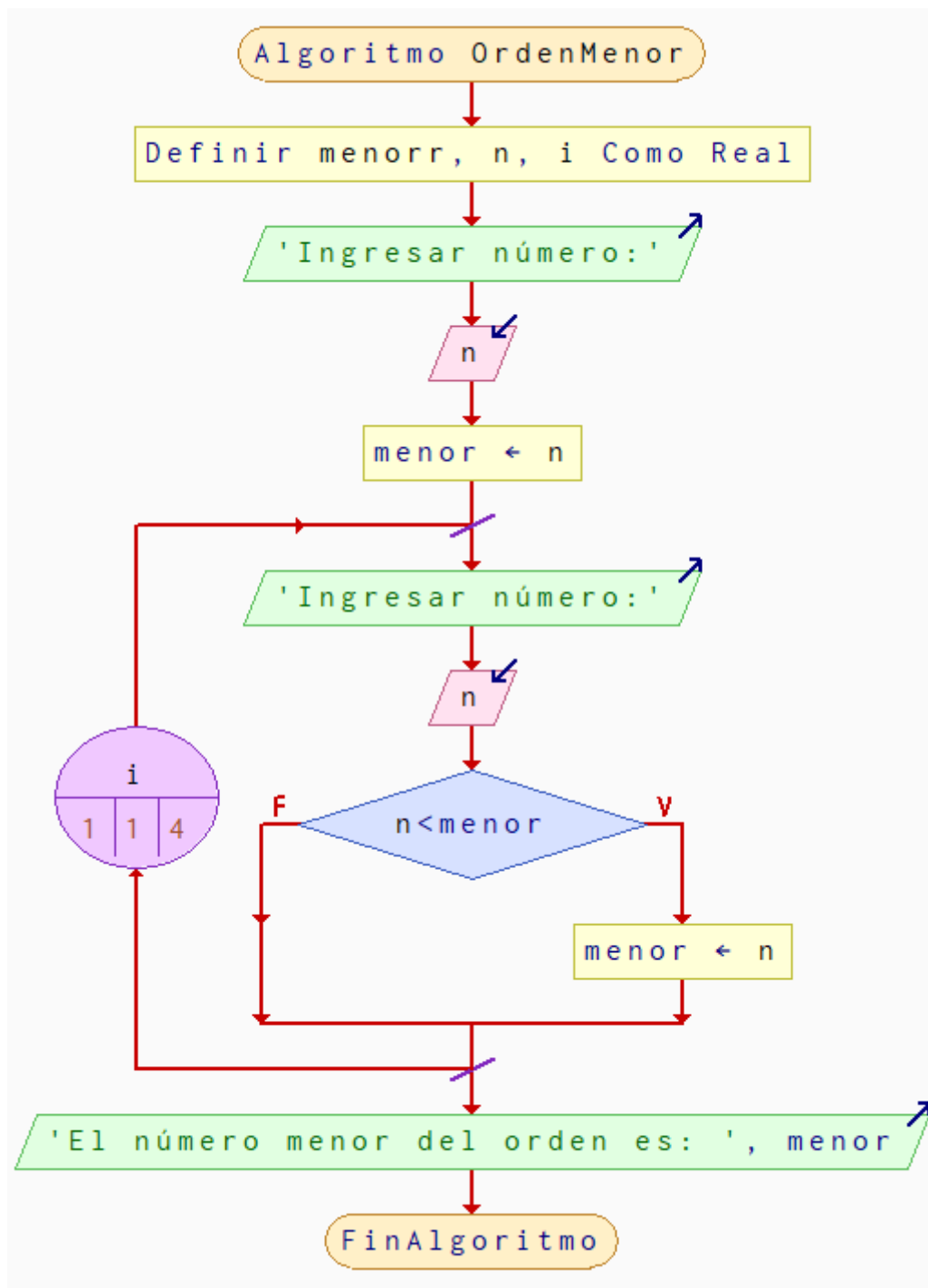
Ambiente

Variable dato	Tipo	Descripción
n	Real	número ingresado
i	Real	contador
menorr	Real	es el número de orden menor

Algoritmo

```
1  Algoritmo OrdenMenor
2      Definir menorr, n, i como real
3      Escribir "Ingresar número:"
4      Leer n
5      menor ← n
6      Para i←1 Hasta 4 Con Paso 1 Hacer
7          Escribir "Ingresar número:"
8          Leer n
9          Si n<menor Entonces
10             menor ← n
11         FinSi
12     FinPara
13     Escribir "El número menor del orden es: ", menor
14 FinAlgoritmo
15
```

Diagrama de flujo



Seguimiento

Número	n	menorr	Salida
1	-	-	Ingresar numero
2	5	-	-
3	4	5	-
4	8	4	-
5	7	4	-

6	9	4	-
7	-	4	El numero de orden menor es 4

Ejercicio 9) Tenis

Ingresado el nombre de los jugadores y el resultado de cada set (3) de un partido de tenis, informe en pantalla cuál es el ganador.

Ejemplo: Nadal, Del Potro: 7,5,4,6,6,2

Ganador Nadal

Análisis

Entradas

nombre jugadores

sets

Salidas

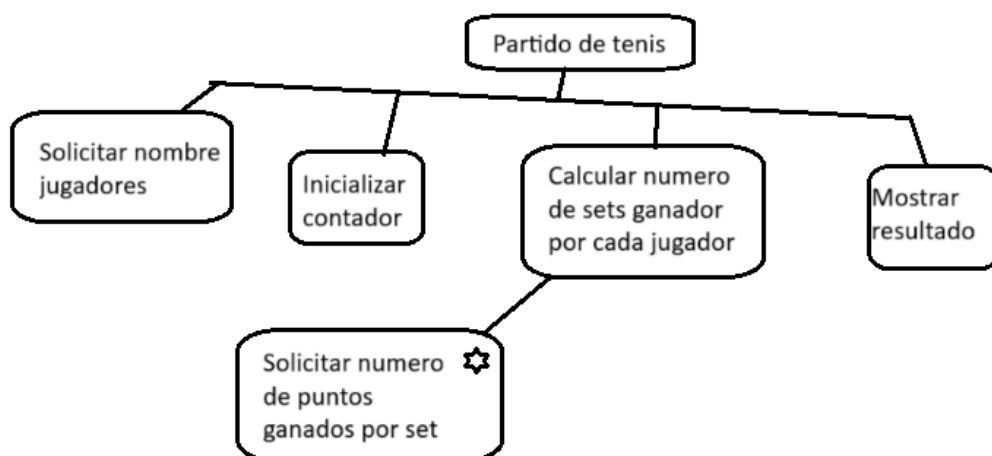
Informar quién ganó el partido.

Relación-lógica

sets

contador

Estrategia



Ambiente

Variable dato	Tipo	Descripción
jug1	Texto	nombre jugador 1
jug2	Texto	nombre jugador 2
SetsJug1	Entero	puntos de cada set de jugador 1
SetsJug2	Entero	puntos de cada set de jugador 2
SetsGanJug1	Entero	Contador - Número de sets ganados jugador 1
SetsGanJug2	Entero	Contador - Número de sets ganados jugador 2

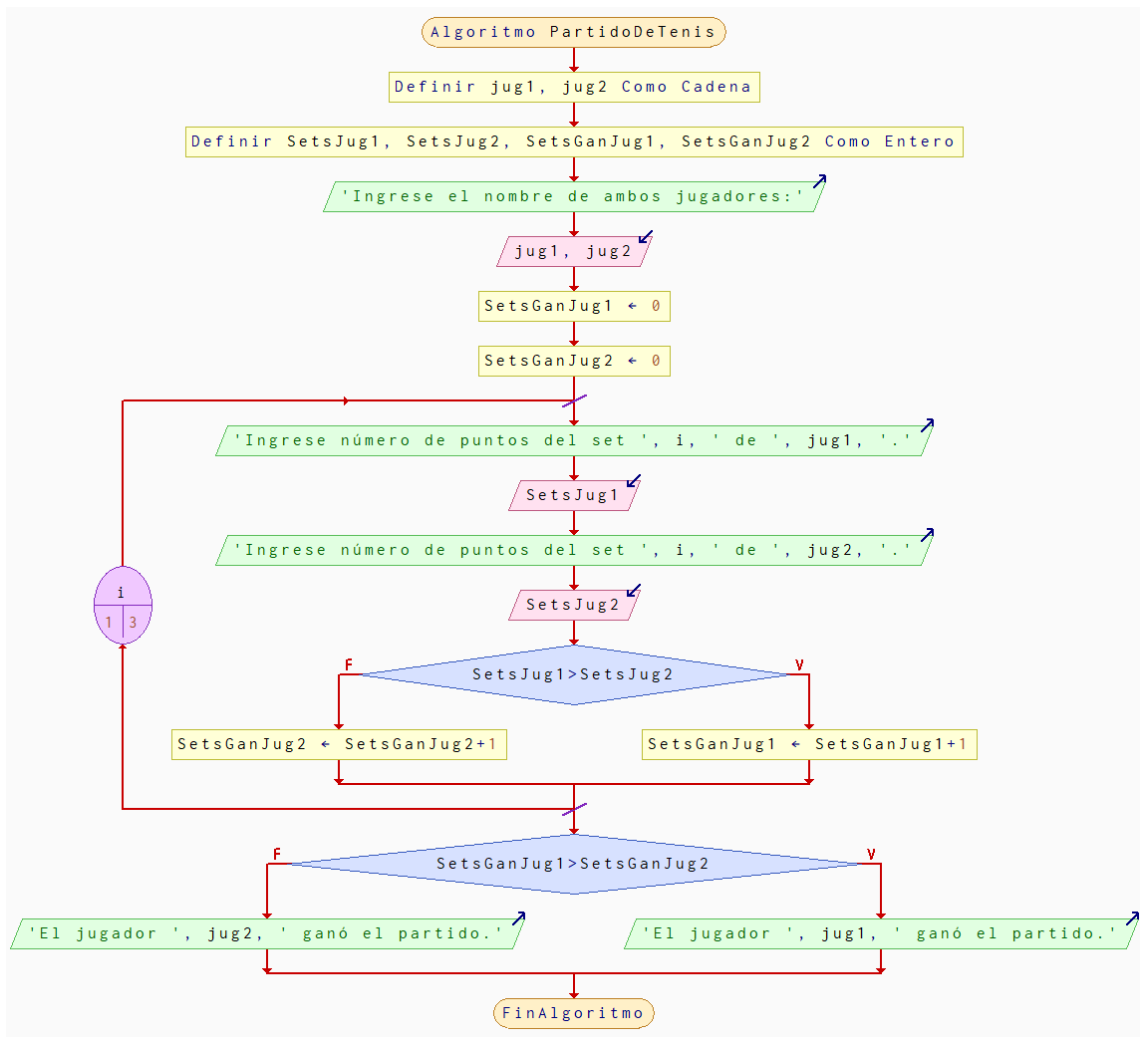
Algoritmo

```

1  Algoritmo PartidoDeTenis
2      definir Jug1, Jug2 como texto
3      definir SetsJug1, SetsJug2, SetsGanJug1, SetsGanJug2 como entero
4      Escribir "Ingrese el nombre de ambos jugadores:"
5      Leer Jug1, Jug2
6      SetsGanJug1 ← 0
7      SetsGanJug2 ← 0
8      Para i←1 Hasta 3 Hacer
9          Escribir "Ingrese número de puntos del set ", i, " de ", Jug1, "."
10         Leer SetsJug1
11         Escribir "Ingrese número de puntos del set ", i, " de ", Jug2, "."
12         Leer SetsJug2
13         Si SetsJug1 > SetsJug2 Entonces
14             SetsGanJug1 ← SetsGanJug1 + 1
15         SiNo
16             SetsGanJug2 ← SetsGanJug2 + 1
17         FinSi
18     FinPara
19     Si SetsGanJug1 > SetsGanJug2 Entonces
20         Escribir "El jugador ", jug1, " ganó el partido."
21     SiNo
22         Escribir "El jugador ", jug2, " ganó el partido."
23     FinSi
24 FinAlgoritmo
25

```

Diagrama de flujo



Seguimiento

Número	Jug1	Jug2	SetsJug1	SetsJug2	SetsGanJug1	SetsGanJug2	Salida
1	-	-	-	-	-	-	Ingrese nombre de los jugadores
2	Augusto	Lorenzo	-	-	-	-	-
3	Augusto	Lorenzo	-	-	-	-	Ingrese puntos del set 1 de Augusto
4	Augusto	Lorenzo	6	-	-	-	-
5	Augusto	Lorenzo	6	-	-	-	Ingrese puntos del set 1

							de Lorenzo
6	Augusto	Lorenzo	6	5	-	-	-
7	Augusto	Lorenzo		5			Ingrese puntos del set 2 de Augusto
8	Augusto	Lorenzo	6	5	-	-	-
9	Augusto	Lorenzo	-	5	-	-	Ingrese puntos del set 2 de Lorenzo
10	Augusto	Lorenzo	6	5	-	-	-
	Augusto	Lorenzo	6	5	-	-	Ingrese puntos del set 3 de Augusto
11	Augusto	Lorenzo	6	5	-	-	-
12	Augusto	Lorenzo	6	5	-	-	Ingrese puntos del set 3 de Lorenzo
13	Augusto	Lorenzo	6	3	-	-	
14	Augusto	Lorenzo	6	3	-	-	//Calcula ndo
15	Augusto	Lorenzo	6	3	-	-	El jugador Augusto gano el partido.

Ejercicio 10) Año bisiesto!

Implemente un algoritmo que permita determinar si un año es bisiesto o no.

Un año es bisiesto si es múltiplo de 4 (por ejemplo 1984). Los años múltiplos de 100 no son bisiestos, salvo si ellos son también múltiplos de 400 (2000 es bisiesto, pero 1800 no lo es).

Análisis

Entradas

Año

Salidas

Informar si un año es bisiesto o no.

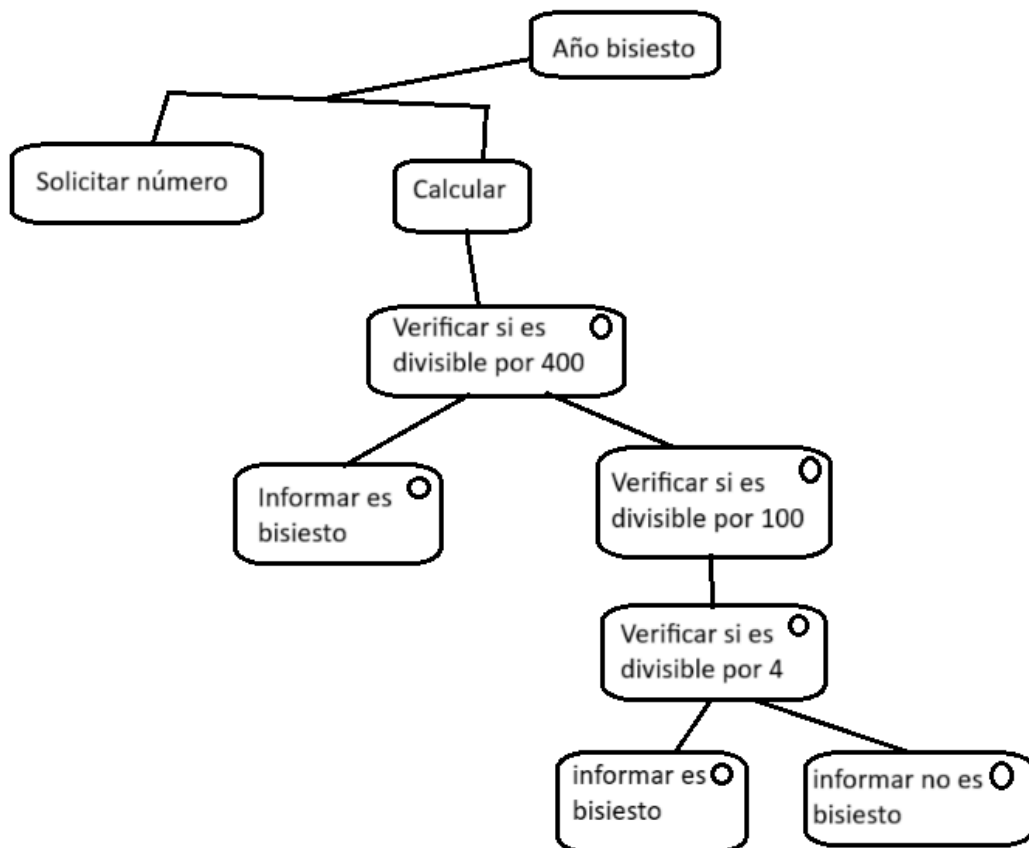
Relación-lógica

año % 4 == 0

año % 100 == 0

año % 400 == 0

Estrategia



Ambiente

Variable dato	Tipo	Descripción
año	Entero	año ingresado

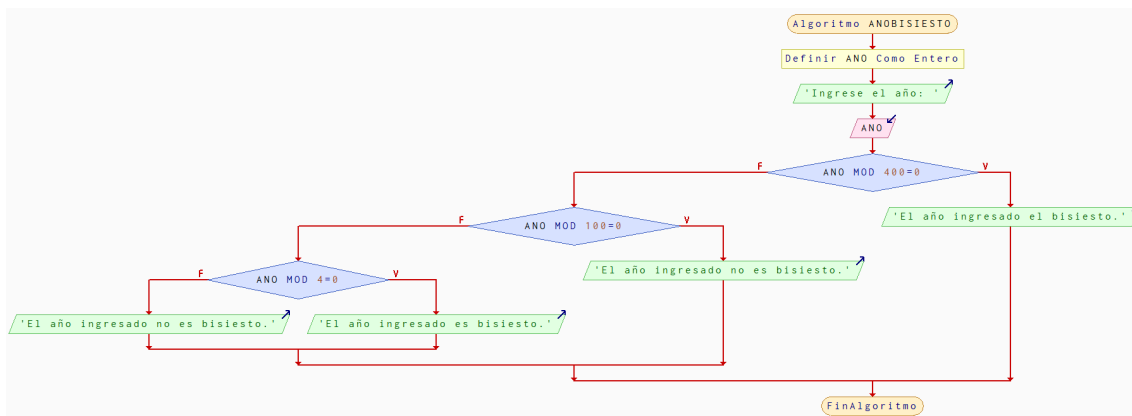
Algoritmo

```

1  Algoritmo AñoBisiesto
2      Definir año como entero
3      Escribir "Ingrese el año: "
4      Leer año
5      Si año mod 400 = 0 Entonces
6          Escribir "El año ingresado es bisiesto."
7      SiNo
8          Si año mod 100 = 0 Entonces
9              Escribir "El año ingresado no es bisiesto."
10         SiNo
11             Si año mod 4 = 0 Entonces
12                 Escribir "El año ingresado es bisiesto."
13             SiNo
14                 Escribir "El año ingresado no es bisiesto."
15             FinSi
16         FinSi
17     FinSi
18 FinAlgoritmo
19

```

Diagrama de flujo



Seguimiento

Número	año	Salida
1		Ingrese el año
2	2000	-
3	2000	//calculando
4	2000	El año ingresad

		o es bisiesto
--	--	------------------

Ejercicio 11) Día del mes

Realice un algoritmo que permita ingresar el número del mes y determine cuántos días tiene. Para el caso de Febrero, el algoritmo deberá indicar que no cuenta con la información necesaria para dar la respuesta.

Análisis

Entradas

Número de mes.

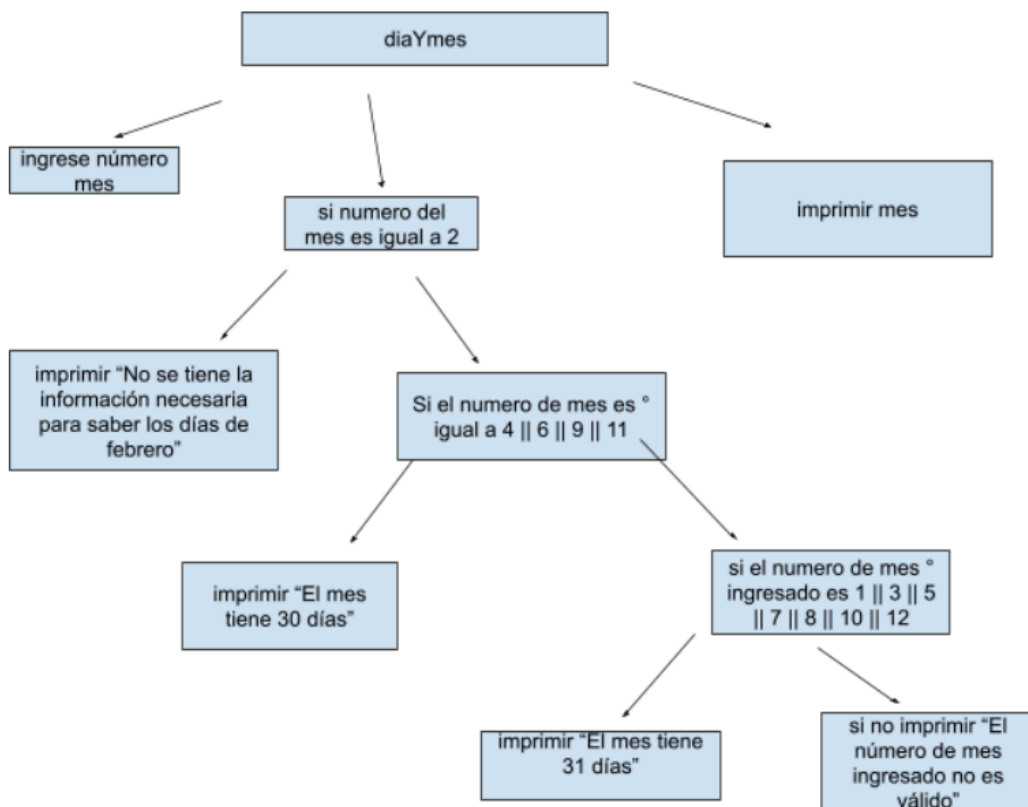
Salidas

Informar cuantos días tiene el numero de mes ingresado. Excepto febrero.

Relación- logica

Si el mes es febrero (mes 2), indicar que no se tiene información sobre los días de febrero. Si el mes es abril, junio, septiembre o noviembre (meses con 30 días), imprimir "30 días". Si el mes es enero, marzo, mayo, julio, agosto, octubre o diciembre (meses con 31 días), imprimir "31 días". En cualquier otro caso (mes inválido), indicar que el mes ingresado no es válido.

Estrategia



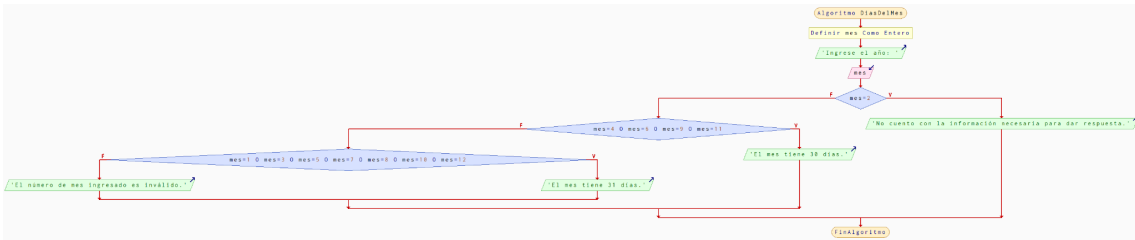
Ambiente

Variable dato	Tipo	Descripción
mes	Entero	número de mes ingresado

Algoritmo

```
1  Algoritmo DiasDelMes
2      Definir mes como entero
3      Escribir "Ingrese el año: "
4      Leer mes
5      Si mes = 2 Entonces
6          Escribir "No cuento con la información necesaria para dar respuesta."
7      SiNo
8          Si mes=4 v mes=6 v mes=9 v mes=11 Entonces
9              Escribir "El mes tiene 30 días."
10         SiNo
11             Si mes=1 v mes=3 v mes=5 v mes=7 v mes=8 v mes=10 v mes=12 Entonces
12                 Escribir "El mes tiene 31 días."
13             SiNo
14                 Escribir "El número de mes ingresado es inválido."
15             FinSi
16         FinSi
17     FinSi
18 FinAlgoritmo
```

Diagrama de flujo



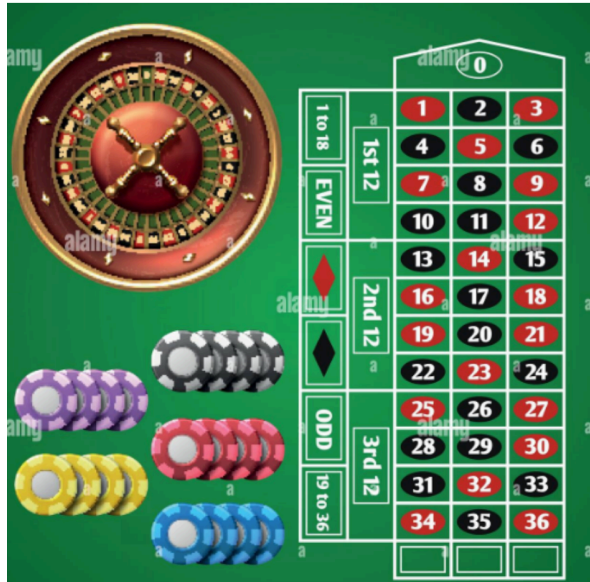
Seguimiento

Número	mes	Salida
1	-	Ingrese número de mes
2	3	-
3	3	//Calculando
4	3	El mes tiene 31 días.

Ejercicio 12) Ruleta

Se desea simular parte de un juego de ruleta donde el usuario ingresa un número entre 0 y 36 (el sistema debe verificarlo) y luego informar si es:

- a. 0 (banca gana)
- b. Mayor o Menor
- c. 1ra, 2da o 3ra Docena
- d. 1ra, 2da o 3ra Columna



Análisis

Entradas

numero

Salidas

Informar si es 0, mayor o menor, si es primera, segunda o tercera docena, y primera, segunda o tercera columna.

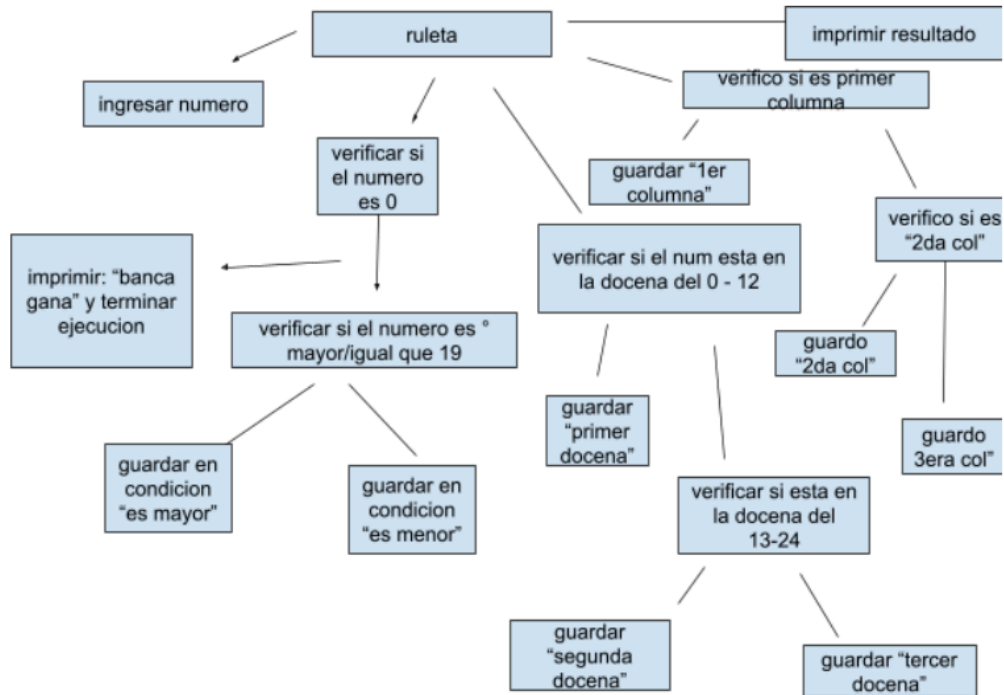
Relación- logica

Verificar que el número esté en el rango 0 a 36.

Si el número es 0, imprimir "Banca gana".

Si el número no es 0, se realiza lo siguiente: Verificar si el número es Mayor o Menor Verificar la docena Verificar la columna: 1ra columna: los números con resto 1 al dividirlos por 3 2da columna: los números con resto 2 al dividirlos por 3. 3ra columna: los números con resto 0 al dividirlos por 3

Estrategia



Ambiente

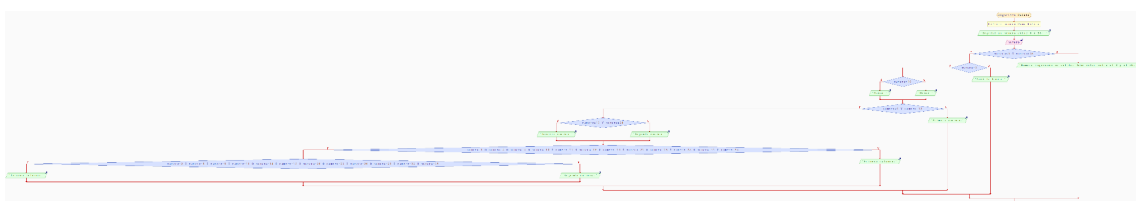
Variable dato	Tipo	Descripción
numero	Entero	Número que toco en la ruleta

Algoritmo

```

1 Algoritmo Ruleta
2 Definir numero como entero
3 Escribir "Ingrese un número entre 0 y 36: "
4 Leer numero
5 Si numero < 0 v numero > 36 Entonces
6   Escribir "Número ingresado no válido. Debe estar entre el 0 y el 36."
7 SiNo
8   Si numero = 0 Entonces
9     Escribir "Ganó la banca."
10  SiNo
11    Si numero < 19 Entonces
12      Escribir "Menor."
13    SiNo
14      Escribir "Mayor."
15  FinSi
16  Si numero ≥ 1 Y numero = 12 Entonces
17    Escribir "Primera docena."
18  SiNo
19    Si numero ≥ 13 Y numero ≤ 24 Entonces
20      Escribir "Segunda docena."
21    SiNo
22      Escribir "Tercera docena."
23  FinSi
24  Si numero = 1 O numero = 4 O numero = 7 O numero = 10 O numero = 13 O numero = 16 O numero = 19 O numero = 22 O numero = 25 O numero = 28 O numero = 31 O numero = 34 Entonces
25    Escribir "Primera columna."
26  SiNo
27    Si numero = 2 O numero = 5 O numero = 8 O numero = 11 O numero = 14 O numero = 17 O numero = 20 O numero = 23 O numero = 26 O numero = 29 O numero = 32 O numero = 35 Entonces
28      Escribir "Segunda columna."
29    SiNo
30      Escribir "Tercera columna."
31  FinSi
32  FinSi
33  FinSi
34  FinSi
35  FinSi
36 FinAlgoritmo
37
  
```

Diagrama de flujo



Seguimiento

Número	numero	Salida
1		Ingrese el numero
2	3	-
3	3	//Calculando
4	3	Menor. Tercera docena. Tercera columna. .

Ejercicio 13) Azar

Modifique el algoritmo anterior utilizando la función `Azar()` para generar un número aleatorio. ¿Qué modificaciones debe realizar?

Análisis

Entradas

-

Salidas

Informar si es 0, mayor o menor, si es primera, segunda o tercera docena, y primera, segunda o tercera columna.

Relación-lógica

Azar()

Estrategia

-

Ambiente

Variable dato	Tipo	Descripción
-	-	-

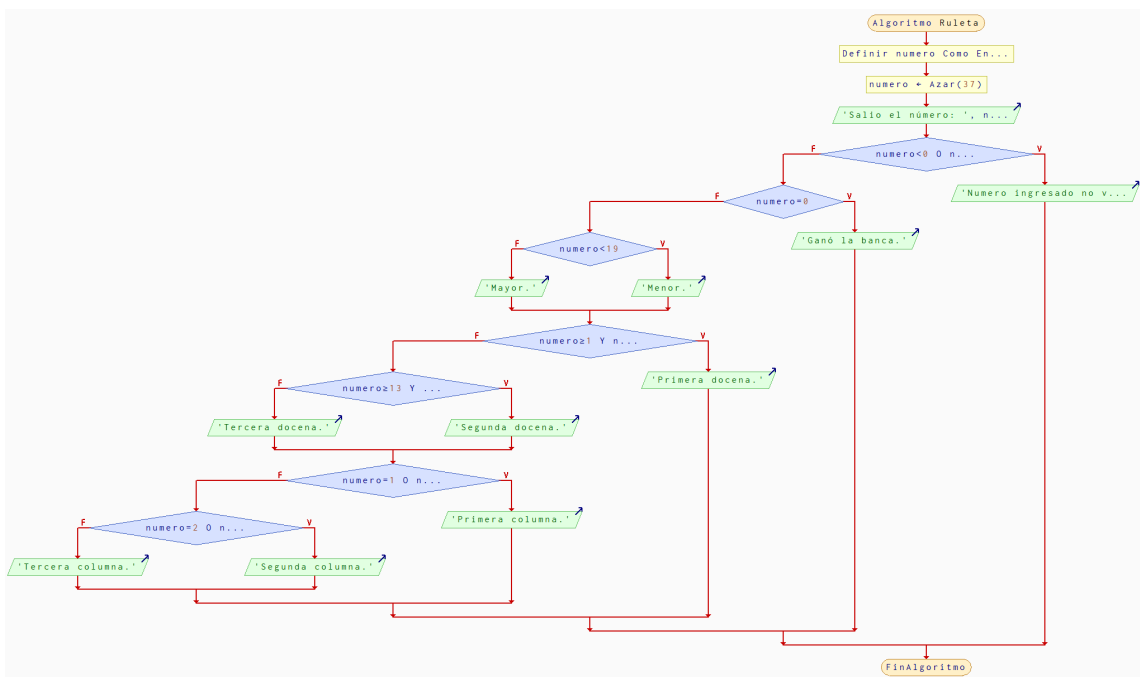
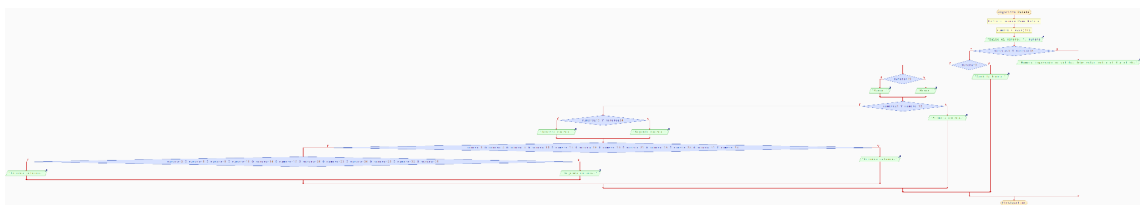
Algoritmo

```

1  Algoritmo Ruleta
2  Definir numero como entero
3  numero ← Azar(37)
4  Escribir "Salio el número: ", numero
5  Si numero < 0 v numero > 36 Entonces
6      Escribir "Numero ingresado no válido. Debe estar entre el 0 y el 36."
7  SiNo
8      Si numero = 0 Entonces
9          Escribir "Ganó la banca."
10     SiNo
11         Si numero < 19 Entonces
12             Escribir "Menor."
13         SiNo
14             Escribir "Mayor."
15         FinSi
16         Si numero ≥ 1 Y numero = 12 Entonces
17             Escribir "Primera docena."
18         SiNo
19             Si numero ≥ 13 Y numero ≤ 24 Entonces
20                 Escribir "Segunda docena."
21             SiNo
22                 Escribir "Tercera docena."
23             FinSi
24             Si numero = 1 O numero = 4 O numero = 7 O numero = 10 O numero = 13 O numero = 16 O numero = 19 O numero = 22 O numero = 25 O numero = 28 O numero = 31 O numero = 34 Entonces
25                 Escribir "Primera columna."
26             SiNo
27                 Si numero = 2 O numero = 5 O numero = 8 O numero = 11 O numero = 14 O numero = 17 O numero = 20 O numero = 23 O numero = 26 O numero = 29 O numero = 32 O numero = 35 Entonces
28                     Escribir "Segunda columna."
29                 SiNo
30                     Escribir "Tercera columna."
31                 FinSi
32             FinSi
33         FinSi
34     FinSi
35 FinSi
36 FinAlgoritmo
37

```

Diagrama de flujo



Seguimiento

Número	Salida
1	Salio el número: 16 Menor.

	Segunda docena. Primera columna
--	--