



Técnicas de programación, Lenguaje JAVA

Ejercicio 1

Dado el siguiente código:

int nro1 = 100, nro2 = 500, nro3 = 250;

Informar cuál de los tres números es **mayor.**

Pseudocódigo

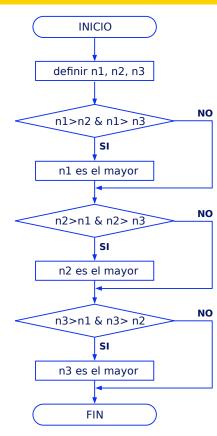
```
PROGRAMA 1
LEER n1,n2,n3
SI n1>n2 y n1>n3
      ENTONCES
            INFORMAR "n1 es el mayor"
FIN SI
SI n2>n1 y n2>n3
      ENTONCES
            INFORMAR "n2 es el mayor"
FIN SI
SI n3>n2 y n3>n1
      ENTONCES
            "n3 es el mayor"
FIN SI
FIN PROGRAMA
```





Técnicas de programación, Lenguaje JAVA

Diagramación







Técnicas de programación, Lenguaje JAVA

Ejercicio 2

A partir del siguiente código:

int a = 10, b=-2, c=5; hay 2 números positivos y 1 negativo

Informar la multiplicación de los dos números positivos.

Pseudocódigo

PROGRAMA 2

LEER a,b,c SI a>0 y b>0 ENTONCES

INFORMAR a*b

FIN SI SI a>0 y c>0 ENTONCES

INFORMAR a*c

FIN SI

SI b>0 y c>0 ENTONCES

INFORMAR a*b

FIN SI

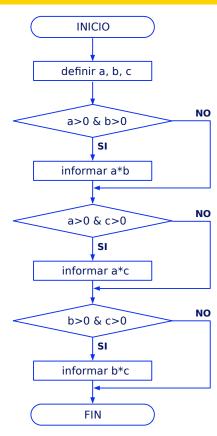
FIN PROGRAMA





Técnicas de programación, Lenguaje JAVA

Diagramación







Técnicas de programación, Lenguaje JAVA

Ejercicio 3

Tomando el siguiente código:

String usuario = "Pepito", clave= "1234";

Informar los siguientes casos:

- 1. Si el usuario es "pepito" y la clave es "1234" informar "¡Bienvenido pepito!".
- Si el usuario es "pepito" y la clave no es "1234" informar "Contraseña incorrecta".
- 3. Si el usuario **no es "pepito"** y la clave es "1234" informar **"Usuario incorrecto"**.

Pseudocódigo

PROGRAMA 2

LEER usuario, clave

SI usuario="Pepito" y clave="EducacionIt" ENTONCES

INFORMAR "Bienvenido pepito!!"

FIN SI

SI usuario!="Pepito" y clave="EducacionIt" ENTONCES

INFORMAR "Usuario incorrecto"

FIN SI

SI usuario="Pepito" y clave!="EducacionIt" ENTONCES

INFORMAR "Contraseña incorrecta!"

FIN SI





Técnicas de programación, Lenguaje JAVA

Diagramación

