

## Programación

### UD 3 – Estructuras de control

#### Práctica 1

Deberemos desarrollar un programa que:

- a) Pida al usuario introducir un número entero de manera indefinida. El programa debe parar cuando se introduzca un número negativo. (2,5 puntos)
- b) Por cada número introducido el programa debe mostrar la suma de sus cifras. (No se puede utilizar la clase String para este ejercicio). (3,5 puntos)
- c) Asegúrate que la entrada de datos está libre de errores, es decir, que el programa no finaliza de manera inesperada si en lugar de introducir un entero introducimos cualquier otra cosa. (1 punto)

1. Representa el algoritmo con pseudocódigo. 3 puntos.
2. Desarrolla el programa en Java. 7 puntos.

*Recuerda incluir comentarios al código que realizas. Se valorará el control de errores y de la información que introduzca el usuario.*

*Una vez completado incluye el diagrama de flujo, el pseudocódigo del algoritmo y el archivo .java en un archivo zip y súbelo a Moodle.*