

<b>Cargo:</b>	Docente		
<b>Nombre:</b>	M.Sc. David Fabián Cevallos Salas		
<b>Asignatura:</b>	Lógica de Programación		
<b>Carrera:</b>	Marketing Digital y Comercio Electrónico	<b>Nivel:</b>	Primer nivel
<b>Estudiante:</b>			

## ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

### RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LÓGICA DE PROGRAMACIÓN MEDIANTE PSEUDOCÓDIGO

#### 1. Objetivos

- **Practicar la resolución de problemas básicos de programación:** El estudiante resolverá cinco problemas sencillos de programación, enfocándose en operaciones simples con variables y lectura/escritura de datos por consola.
- **Desarrollar habilidades de análisis y diseño de algoritmos:** El estudiante deberá analizar el problema y escribir un pseudocódigo claro que lo resuelva.
- **Fomentar el aprendizaje estructurado en la programación:** El estudiante podrá comprobar el funcionamiento de sus algoritmos a través de pruebas y, si lo desea, implementarlos en un lenguaje de programación.

#### 2. Antecedentes/Escenario

La programación básica incluye operaciones simples, como la entrada de datos, operaciones aritméticas y la salida de resultados. Los ejercicios a resolver se centrarán en estos aspectos, sin la necesidad de estructuras complejas. El objetivo es familiarizar al estudiante con el proceso de descomponer un problema y representarlo mediante pseudocódigo antes de llegar a la implementación en código real.

#### 3. Recursos necesarios

- **Hoja en blanco o procesador de texto** para escribir pseudocódigo, análisis y resultados.
- **Lenguaje de programación (opcional)**, como Python, C++, Java o cualquier otro con el que el estudiante esté familiarizado, para la implementación opcional.
- **Tiempo estimado:** 2 a 3 horas para resolver los cinco problemas, escribir el pseudocódigo y hacer las pruebas.

#### 5. Pasos por realizar

- **Paso 1: Analizar el Problema**





- Lee y comprende el enunciado de cada ejercicio. Piensa qué datos necesitas recibir y qué operaciones realizarás con esos datos.
- **Paso 2: Pseudocódigo**
  - Escribe el pseudocódigo correspondiente para cada ejercicio, estructurando el algoritmo de manera clara y sencilla.
- **Paso 3: Prueba de Escrito**
  - Realiza una prueba escrita de cómo se comportará el pseudocódigo con ciertos valores de entrada.
- **Paso 4: Implementación (Opcional)**
  - Si lo deseas, implementa el pseudocódigo en un lenguaje de programación.
- **Paso 5: Revisión**
  - Revisa tu trabajo para asegurarte de que las soluciones sean correctas y claras. Realiza las pruebas necesarias para validar el correcto funcionamiento de cada ejercicio.

## 6. Desarrollo

Presente los ejercicios con los siguientes elementos por cada uno:

- Enunciado
- Análisis
- Pseudocódigo
- Prueba de escrito
- (Opcional) Implementación en un lenguaje de programación

### Ejercicio 1

Leer dos números desde la consola y mostrar en pantalla la suma de ambos números.

### Ejercicio 2

Leer tres números desde la consola y mostrar en pantalla el promedio de esos tres números.

### Ejercicio 3

Leer desde la consola la edad de una persona y presentar en pantalla la edad que la persona tendrá dentro de un número determinado de años. Este último dato también se deberá leer desde teclado.



#### Ejercicio 4

Leer el radio de un círculo por consola y mostrar el área del mismo, utilizando la fórmula  $\text{área} = \pi * \text{radio}^2$ .

#### Ejercicio 5

Leer por consola una temperatura en grados Celsius y convertirla a Fahrenheit. La fórmula es  $F = (C * 9/5) + 32$ .

#### Ejercicio 6

Leer un nombre de persona desde teclado y presentar en consola un saludo con el formato  
HOLA NOMBRE TE SALUDA LA CARRERA DE MARKETING DIGITAL

Ejemplo:

Input: VIVIANA

Output: HOLA VIVIANA TE SALUDA LA CARRERA DE MARKETING DIGITAL

Input: JORGE

Output: HOLA JORGE TE SALUDA LA CARRERA DE MARKETING DIGITAL

