|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Cargo:** | Docente | | |
| **Nombre:** | M.Sc. David Fabián Cevallos Salas | | |
| **Asignatura:** | Lógica de Programación | | |
| **Carrera:** | Marketing Digital y Comercio Electrónico | **Nivel:** | Primer nivel |
| **Estudiante:** |  | | |

**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.
* T**iempo 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 área = pi \* 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