

- *En este taller el estudiante analizará un programa en C que identifica si un carácter ingresado es vocal, consonante, número o símbolo. Se utilizará la estructura SWITCH como herramienta principal para clasificar caracteres.*

Algoritmo Clasificar_Caracter

Definir A Como Caracter

[View Details](#)

Leer A

Según A Hacer

"A", "E", "I

Escribir "Es yo".

Escribir Es vocal mayúscula
en Otro Modo:

Escribir

EXHIBIT

segun

Si $A \geq "a"$ Y $A \leq "z"$ Entonces

Segun A Hacer

"a", "e", "i"

Escribir "Es yo".

De Otro Modo:

Escribir

egun

Insegna

Si A ≥ "0" Y A ≤ "9" En

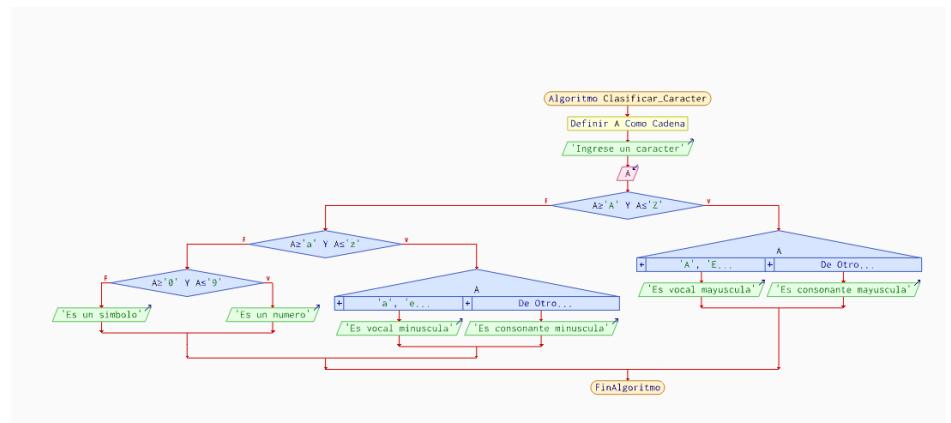
Escribir "Es un numero"

iNo

ES

F

FinSis



```

#include <stdio.h>

Void Main()
{
    Vagón Char;
    printf("Ingrese caracter: ");
    scanf("%c", &car);

    si (coche >= 'A' & coche <= 'Z')
    {
        interruptor (coche)
        {
            Caso 'A': Caso 'E': Caso 'I':
            Caso 'O': Caso 'U':
                printf("Es vocal mayuscula\n");
                Pausa;

            Por defecto:
                printf("Es consonante mayuscula");
                Pausa;
        }
    }
    si no,
    {
        si (coche >= 'a' & coche <= 'z')
        {
            interruptor (coche)
            {
                Caso 'A': Caso 'E': Caso 'I':
                Caso 'O': Caso 'U':
                    printf("Es vocal minuscula\n");
                    Pausa;

                Por defecto:
                    printf("Es consonante minuscula\n");
                    Pausa;
            }
        }
        si no,
        {
            si (coche >= '0' & coche <= '9')
                printf("Es un numero\n");
            si no,
                printf("Es un simbolo\n");
        }
    }
}

```



- Modifique el programa para que también identifique vocales acentuadas (á, é, í, ó, ú). Actividad

Algoritmo Clasificar_Caracter_Avanzado

```

Definir A Como Caracter
Escribir "Ingrese un caracter"
Leer A
Si A ≥ "A" Y A ≤ "Z" Entonces
    Segun A Hacer
        "A", "E", "I", "O", "U":
            Escribir "Es vocal mayuscula"
        De Otro Modo:
            Escribir "Es consonante mayuscula"
    FinSegun

```

```

SiNo
    Si A ≥ "a" Y A ≤ "z" Entonces
        Segun A Hacer
            "a", "e", "i", "o", "u":
                Escribir "Es vocal minuscula"
            De Otro Modo:
                Escribir "Es consonante minuscula"
    FinSegun

```

```

SiNo
    Si A = "á" O A = "é" O A = "í" O A = "ó" O A = "ú" Entonces
        Escribir "Es vocal minuscula acentuada"
    SiNo
        Si A = "Á" O A = "É" O A = "Í" O A = "Ó" O A = "Ú" Entonces
            Escribir "Es vocal mayuscula acentuada"
        SiNo

```

```

            Si A = "ñ" Entonces
                Escribir "Es consonante minuscula acentuada"
            SiNo
                Si A = "Ñ" Entonces
                    Escribir "Es consonante mayuscula acentuada"
                SiNo

```

```

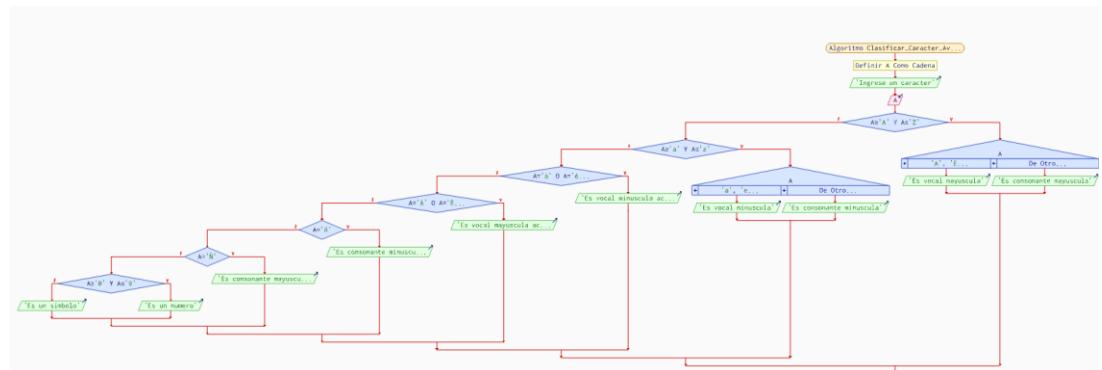
                    Si A ≥ "0" Y A ≤ "9" Entonces
                        Escribir "Es un numero"
                    SiNo
                        Escribir "Es un simbolo"
                    FinSi
    FinSi
FinSi

```

```

}
FinSi

```



```

#include <stdio.h>
#include <locale.h>
#include <uchar.h>

int main(void)
{
    wchar_t coche;

    setlocale(LC_ALL, "");

    printf("Ingrese caracter: ");
    wscanf(L"%lc", &car);

    si (coche >= L'A' & coche <= L'Z')
    {
        interruptor (coche)
        {
            caso L'A': caso L'E': caso L'I':
            caso L'O': caso L'U':
                printf("Es vocal mayuscula\n");
                Pausa;

            Por defecto:
                printf("Es consonante mayuscula");
                Pausa;
        }
        si no si (coche >= L'a' & coche <= L'z')
        {
            interruptor (coche)
            {
                caso L'a': caso L'e': caso L'i':
                caso L'o': caso L'u':
                    printf("Es vocal minuscula\n");
                    Pausa;

                Por defecto:
                    printf("Es consonante minuscula\n");
                    Pausa;
            }
            si no,
            {
                if (car == L'á' || coche == L'é' || coche == L'í' || coche == L'ó' || car == L'ú')
                    printf("Es vocal minuscula acentuada\n");

                si no (coche == L'Á' || coche == L'É' || coche == L'Í' || coche == L'Ó' || car == L'Ú')
                    printf("Es vocal mayuscula acentuada\n");

                si no, si (coche == L'ñ' )
                    printf("Es consonante minuscula acentuada\n");

                si no (coche == L'Ñ')
                    printf("Es consonante mayuscula acentuada\n");

                si no si (coche >= L'0' & coche <= L'9' )
                    printf("Es un numero\n");

                si no,
                    printf("Es un simbolo\n");
            }
        }
    }
    retorno 0;
}

```

Cree una versión del programa donde el SWITCH identifique colores primarios: R, G, B

```

Algoritmo Color_Primario_RGB
  Definir A Como Cadena
  Escribir "Ingrese un color (RGB)"
  Leer A

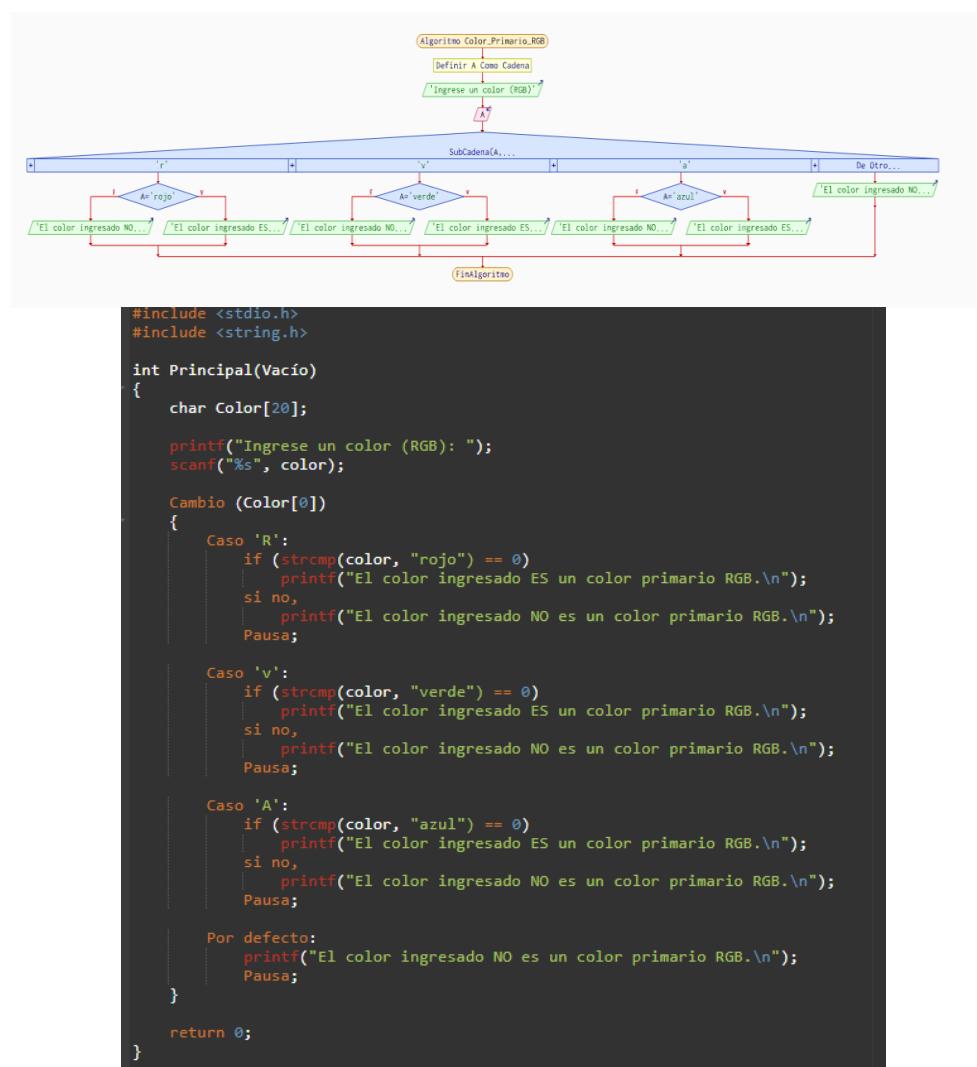
  Segun SubCadena(A,1,1) Hacer
    "r":
    Si A = "rojo" Entonces
      Escribir "El color ingresado ES un color primario RGB."
    SiNo
      Escribir "El color ingresado NO es un color primario RGB."
    FinSi

    "v":
    Si A = "verde" Entonces
      Escribir "El color ingresado ES un color primario RGB."
    SiNo
      Escribir "El color ingresado NO es un color primario RGB."
    FinSi

    "a":
    Si A = "azul" Entonces
      Escribir "El color ingresado ES un color primario RGB."
    SiNo
      Escribir "El color ingresado NO es un color primario RGB."
    FinSi

    De Otro Modo:
      Escribir "El color ingresado NO es un color primario RGB."
  FinSegun
FinAlgoritmo

```



Escriba un programa en C utilizando SWITCH que permita ingresar un número del 1 al 7 y

muestre el día de la semana correspondiente.

Algoritmo Dia_De_La_Semana

Definir A Como Entero

Escribir "Ingrese un numero del 1 al 7"
Leer A

Segun A Hacer

```

1:   Escribir "Lunes"
2:   Escribir "Martes"
3:   Escribir "Miercoles"
4:   Escribir "Jueves"
5:   Escribir "Viernes"
6:   Escribir "Sabado"
7:   Escribir "Domingo"
De Otro Modo:
  Escribir "Numero fuera de rango. Ingrese un valor del 1 al 7."
FinSegun
FinAlgoritmo

```

