

- 1. Determinar si un número es par o impar**
 - Diseña un algoritmo que reciba un número y determine si es par o impar.
- 2. Mayor de dos números**
 - Crea un algoritmo que reciba dos números y determine cuál es mayor o si son iguales.
- 3. Calificación aprobatoria**
 - Un estudiante aprueba si su calificación es mayor o igual a 70. Diseña un algoritmo que indique si el estudiante aprobó o reprobó.
- 4. Categoría de edad**
 - Diseña un algoritmo que reciba la edad de una persona y determine si es un niño (0-12 años), adolescente (13-17 años) o adulto (18 años en adelante).
- 5. Descuento por monto de compra**
 - Si el total de una compra es mayor a \$100, aplica un descuento del 10%. Diseña un algoritmo que calcule el precio final.

- 6. Calculadora básica**
 - Diseña un algoritmo que reciba dos números y una operación matemática (+, -, *, /) e imprima el resultado. Valida que la operación sea válida.
- 7. Sistema de evaluación de notas**
 - Diseña un algoritmo que reciba una calificación numérica y devuelva la letra correspondiente:
 - A (90-100)
 - B (80-89)
 - C (70-79)
 - D (60-69)
 - F (0-59)

8. Determinar el tipo de triángulo

- Diseña un algoritmo que reciba las longitudes de los tres lados de un triángulo y determine si es equilátero, isósceles o escaleno.

9. Convertidor de temperaturas

- Recibe una temperatura en grados Celsius. Si la temperatura es menor a 0, indica que es "Frío extremo". Si está entre 0 y 30, indica "Clima templado". Si es mayor a 30, indica "Calor intenso".

10. Clasificación de un número

- Diseña un algoritmo que reciba un número y determine si es positivo, negativo o cero.
-

11. Determinar el día de la semana

- Recibe un número del 1 al 7 e imprime el día correspondiente (1 = Lunes, 2 = Martes, ...). Si el número no está entre 1 y 7, muestra un mensaje de error.

12. Año bisiesto

- Diseña un algoritmo que reciba un año y determine si es bisiesto o no. (Un año es bisiesto si es divisible entre 4, pero no entre 100, a menos que sea divisible entre 400).

13. Calculo de impuestos

- Diseña un algoritmo que reciba el salario de un trabajador. Si es menor a \$1,000, no paga impuestos. Si está entre \$1,000 y \$2,000, paga el 10%. Si es mayor a \$2,000, paga el 20%.

14. Validación de acceso

- Diseña un algoritmo que reciba un nombre de usuario y contraseña. Si ambos son correctos, imprime "Acceso permitido". Si alguno falla, imprime "Acceso denegado".

15. Elección del menú en un restaurante

- Diseña un algoritmo que reciba un número del 1 al 3 para seleccionar un tipo de comida:

- 1 = Entrada
- 2 = Plato principal
- 3 = Postre

Muestra el platillo correspondiente al número elegido.