

Actividad de aprendizaje 06. Estructura IF condicional.

Instrucciones: Desarrolle lo que se pide a continuación.

1. Ejercicio 2.5. Desarrolle el algoritmo y el pseudocódigo (PSeInt) del ejemplo de la estructura IF condicional.
2. Ejercicio 2.6. Desarrolle la aplicación C++ del ejemplo de la estructura IF condicional. El nombre del archivo del código fuente debe ser: **act06_ejemploIF_iniciales.cpp**. donde **iniciales** corresponde a las iniciales del nombre iniciando por apellidos.
3. Ejercicio 2.7. Desarrolle un algoritmo y pseudocódigo (PSeInt) que solicite un número ENTERO e informe si se trata de un valor numérico positivo o negativo, generando finalmente la salida de la siguiente forma:
 - (1) El número **7** es positivo.
 - (2) El número **-3** es negativo.
4. Ejercicio 2.8. Desarrolle una aplicación C++ que solicite un número ENTERO e informe si se trata de un valor numérico positivo o negativo, generando finalmente la salida de la siguiente forma: El nombre del archivo del código fuente debe ser: **act06positivoNegativo_iniciales.cpp**. donde **iniciales** corresponde a las iniciales del nombre iniciando por apellidos.
 - (1) El número **7** es positivo.
 - (2) El número **-3** es negativo.
5. Debe **imprimir** el pseudocódigo PSeInt y el código C++ de cada uno de los puntos anteriores y pegarlos en su cuaderno en el lugar correspondiente **EN ORDEN**.
6. Guarde los archivos (pseudocódigo y código) dentro de la carpeta **parcial2** y subcarpeta llamada **act06-IF** dentro de la carpeta correspondiente (code blocks o zinjai)
7. Debe anotar en su cuaderno una reflexión de la actividad realizada con los siguientes puntos:
8. **7.1.** Descripción de lo realizado en la actividad de aprendizaje
9. **7.2.** Redactar el aprendizaje obtenido en dicha actividad de aprendizaje.

Indicador	si	no	
Algoritmo-pseudocódigo (PSeInt) del ejemplo datos string (ejercicio 2.5) y pseudocódigo impreso .			1.5
Aplicación C++ del ejemplo datos string (ejercicio 2.6) y código impreso .			1.5
Algoritmo-pseudocódigo (PSeInt) correspondiente al ejercicio 2.7 y pseudocódigo impreso .			2.5
Aplicación C++ correspondiente al ejercicio 2.8 y código impreso .			2.5
Reflexión de la actividad 06: puntos 7.1 y 7.2			2.0