Ejercicios de Programación

Materia: Introducción a la Programación

Nombre del estudiante: Oliver García Del Carmen

Fecha: 4/10/2025

# Ejercicios con Tipos de Datos

1. Pide al usuario un número entero y muestra su doble.

Algoritmo Doble Definir Numero, Resultado Como Entero Escribir "1. Escribe un número entero:" Leer Numero Resultado <- Numero \* 2 Escribir "El doble es:", Resultado FinAlgoritmo

1. Solicita dos números enteros y muestra la suma.

Algoritmo Sumar Definir N\_Uno, N\_Dos, SumaTotal Como Entero Escribir "2. Primer número:" Leer N\_Uno Escribir "Segundo número:" Leer N\_Dos SumaTotal <- N\_Uno + N\_Dos Escribir "La suma es:", SumaTotal FinAlgoritmo

1. Ingresa un número real (decimal) y muestra su mitad.

Algoritmo MitadReal Definir Num\_Decimal, Mitad Como Real Escribir "3. Escribe un número con decimales:" Leer Num\_Decimal Mitad <- Num\_Decimal / 2 Escribir "La mitad es:", Mitad FinAlgoritmo

1. Solicita dos números reales y muestra su promedio.

Algoritmo Promedio Definir Nota1, Nota2, PromedioFinal Como Real Escribir "4. Escribe la primera nota:" Leer Nota1 Escribir "Escribe la segunda nota:" Leer Nota2 PromedioFinal <- (Nota1 + Nota2) / 2 Escribir "El promedio es:", PromedioFinal FinAlgoritmo

1. Pide al usuario que escriba su edad y muestra Verdadero si es mayor de edad (18+), Falso en caso contrario.

Algoritmo VerificarEdad Definir MiEdad Como Entero Definir EsMayor Como Logico Escribir "5. ¿Cuántos años tienes?" Leer MiEdad EsMayor <- (MiEdad >= 18) Escribir "¿Eres mayor de edad?", EsMayor FinAlgoritmo

1. Pregunta al usuario si tiene internet en casa (1 = Sí, 0 = No) y guarda la respuesta como lógico.

Algoritmo Internet Definir Opcion Como Entero Definir TieneAcceso Como Logico Escribir "6. ¿Tienes internet? (1=Sí, 0=No)" Leer Opcion TieneAcceso <- (Opcion = 1) Escribir "Valor lógico guardado:", TieneAcceso FinAlgoritmo

1. Pide al usuario que escriba una letra y muéstrala en pantalla.

Algoritmo MostrarLetra Definir CaracterUsuario Como Caracter Escribir "7. Escribe solo una letra:" Leer CaracterUsuario Escribir "Ingresaste la letra: ", CaracterUsuario FinAlgoritmo

1. Ingresa un carácter y muestra el mensaje 'Correcto' si es la letra 'A'.

Algoritmo EsLaLetraA Definir Letra\_Prueba Como Caracter Escribir "8. Ingresa una letra para verificar:" Leer Letra\_Prueba Si Letra\_Prueba = 'A' Entonces Escribir "Correcto" FinSi FinAlgoritmo

1. Pide al usuario que escriba su nombre y muéstralo con un saludo.

Algoritmo Saludar Definir MiNombre Como Caracter Escribir "9. ¿Cuál es tu nombre?" Leer MiNombre Escribir "¡Hola y bienvenido(a), ", MiNombre, "!" FinAlgoritmo

1. Solicita una palabra y muestra cuántos caracteres tiene.

Algoritmo ContarLetras Definir Palabra Como Caracter Definir TotalLetras Como Entero Escribir "10. Escribe una palabra cualquiera:" Leer Palabra TotalLetras <- Longitud(Palabra) Escribir "La palabra tiene:", TotalLetras, " letras." FinAlgoritmo