

Universidad San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ciencias y Sistemas

1er semestre del 2026



Nombre	Anderson Daniel Durán Herrera
Carné	202200257
Curso	Laboratorio Introducción a la Programación y Computación 1
Auxiliar	José Leonel López Ajvix
Fecha	24/01/2026

ALGORITMOS IDENTIFICADOS

Prepararse el desayuno

1. Agarrar un plato hondo
2. Colocar el yogurt y granola en el plato
3. Agarrar un cuchillo para cortar la fruta
4. Depositar la fruta en el plato
5. Añadir miel de maple (opcional)
6. Agarrar una cuchara

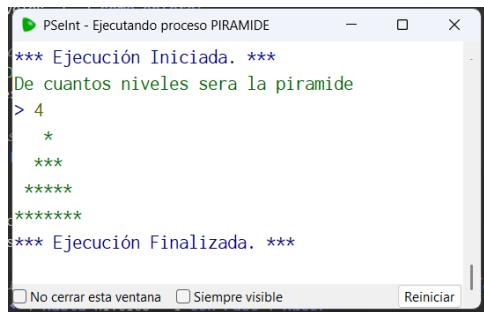
Echar gasolina a un carro

1. Estacionarle en la gasolinera
2. Apagar el motor
3. Acercarse a la caja
4. Pedir el tipo de gasolina y cuanta cantidad se echará al tanque
5. Abrimos la bomba de gasolina del carro
6. Agarramos la pistola de gasolina y la insertamos en la bomba
7. Esperamos a que termine de llenar el tanque
8. Ponemos la pistola de gasolina en su lugar
9. Entramos en nuestro vehículo y nos aseguramos de que si se halla llenado la cantidad de gasolina solicitada
10. Encendemos el carro y nos retiramos

Asignarse a un curso de la Facultad

1. Esperamos a la hora estipulada por la Facultad para la asignación
2. Ingresamos al portal de Ingeniería
3. Entramos a la sección de “asignar”
4. Vamos a la sección de “semestre regular”
5. Escogemos los cursos para asignar
6. Seleccionamos la sección del curso
7. Seleccionamos la sección del laboratorio de algún curso
8. Confirmamos la asignación
9. Descargamos la constancia de asignación

ALGORITMO CREADO



```
*** Ejecución Iniciada. ***
De cuantos niveles sera la piramide
> 4
*
***
*****
*****
*** Ejecución Finalizada. ***
```

```
1 Algoritmo piramide
2     //definimos los espacios y asteriscos como caracter
3     definir asterisco, espacios Como caracter;
4     //definimos niveles, i y j como valores enteros
5     definir niveles, i, j como entero;
6
7     //Pedimos los niveles de la piramide
8     Escribir "De cuantos niveles sera la piramide";
9     leer niveles
10
11    //comenzamos el comando para generar la piramide
12    Para i ← 1 Hasta niveles Con Paso 1 Hacer
13
14        //damos valor a los caracteres
15        asterisco ← "";
16        espacios ← "";
17
18        //definimos el espacio necesario para que se de una forma de piramide
19        Para j ← 1 Hasta niveles - i Con Paso 1 Hacer
20            espacios ← espacios + " "
21        Fin Para
22
23        //definimos los asteriscos para formar la piramide
24        Para j ← 1 Hasta (2*i - 1) Con Paso 1 Hacer
25            asterisco ← asterisco + "*"
26        Fin Para
27
28        //generaremos cada nivel de la piramide
29        escribir espacios, asterisco
30    Fin Para
31
32 FinAlgoritmo
33
```

[https://drive.google.com/file/d/1eQuUSJssAcKk7KLXKNHWQmCMhmTQH9r /view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1eQuUSJssAcKk7KLXKNHWQmCMhmTQH9r/view?usp=sharing)

DIAGRAMA DE FLUJO

