

Ejercicio de introducción a la estructura de Selección/Decisión anidadas

Realizar un programa que le solicite al usuario el ingreso de un número entero y determine e informe si este es positivo, en caso contrario informar si es negativo o es cero.

1) Análisis

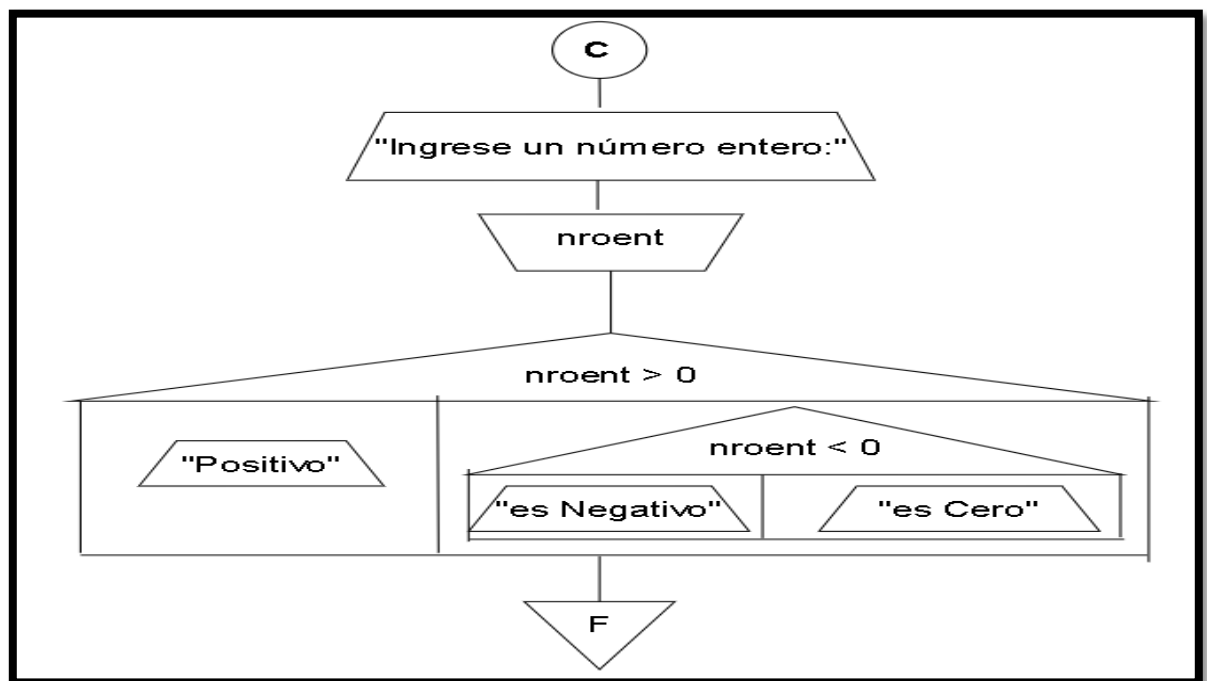
Ingreso: Un número entero.

Salida: Informar sí el número ingresado es positivo o es negativo o cero.

2) Diseño de la estrategia

- Solicitar al usuario el ingreso de un número entero.
- Almacenar el paso a) en una variable de tipo int llamada nroent.
- Comparar** la variable nroent versus cero (mayor a cero).
- Sí la condición d) es verdadera, informar “positivo”.
- Sí la condición es falsa, **Comparar** si $\text{nroent} < 0$, si se cumple entonces informar “es negativo”, en caso contrario informar “es cero”.

3) Diagrama de lógica/flujo



4) Prueba de escritorio

nroent	Salida por pantalla
25	Positivo
0	Cero
-4	Negativo
1	Positivo

5) Codificación

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main()
{
    //Bloque declarativo de variables.
    int nroent;

    //Cuerpo del programa / Bloque ejecutivo.
    //Ingreso.
    cout<<"Ingrese un numero entero:";
    cin>>nroent;

    //Estructura de selección/decisión.
    if (nroent > 0)
    {
        //Bloque verdadero.
        cout<<endl<<"El numero ingresado es positivo."<<endl;
    }
    else
    {
        //Bloque Falso.
        //Estructura de selección/decisión anidada.
        if (nroent < 0)
        {
            //Bloque verdadero.
            cout<<endl<<"El numero ingresado es negativo."<<endl;
        }
        else
        {
            //Bloque falso.
            cout<<endl<<"El numero ingresado es cero."<<endl;
        }
    }

    return 0;
}
```

6) Pruebas de la ejecución

```
Ingrese un numero entero:25
El numero ingresado es positivo
```

```
Ingrese un numero entero:0
El numero ingresado es cero.
```

```
Ingrese un numero entero:-4
El numero ingresado es negativo.
```

```
Ingrese un numero entero:1
El numero ingresado es positivo
```