**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.

1. Diseño de la estrategia
2. Solicitar al usuario el ingreso de un número entero.
3. Almacenar el paso a) en una variable de tipo int llamada nroent.
4. **Comparar** la variable nroent versus cero (mayor a cero).
5. Sí la condición d) es verdadera, informar “positivo”.
6. Sí la condición es falsa, **Comparar** si nroent < 0, si se cumple entonces informar “es negativo”, en caso contrario informar “es cero”.
7. Diagrama de lógica/flujo

Diagrama

Descripción generada automáticamente

1. Prueba de escritorio

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

1. Codificación

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza baja

1. Pruebas de la ejecución

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente