

Algoritmos actividades cotidianas

The screenshot shows the PSeInt Integrated Development Environment (IDE) interface. The title bar reads "PSeInt". The menu bar includes "Archivo", "Editar", "Configurar", "Ejecutar", and "Ayuda". The toolbar contains various icons for file operations like new, open, save, cut, copy, paste, and search. The code editor window displays an algorithm for "Cepillarse los dientes". The code is as follows:

```
1 Algoritmo Cepillarse_los_dientes
2   Escribir "Caminar hacia el baño"
3   Escribir "Tomar el cepillo"
4   Escribir "¿Hay cepillo?"
5   Leer Haycepillo
6   Si Haycepillo = "No" Entonces
7     Escribir "Comprar cepillo"
8   FinSi
9   Escribir "Tomar la pasta dental"
10  Escribir "¿Hay pasta dental?"
11  Leer Haypasta
12  Si Haypasta = "No" Entonces
13    Escribir "Comprar pasta dental"
14  FinSi
15  Escribir "Echar pasta en el cepillo"
16  Escribir "Cepillarse"
17  Escribir "Enjuagarse"
18 FinAlgoritmo
19
```

On the left side of the code editor, there are three vertical toolbars: "Lista de Variables" (Variables List), "Operadores y Funciones" (Operators and Functions), and a toolbar with icons for copy, paste, and search.

PSeInt

Archivo Editar Configurar Ejecutar Ayuda

<sin_titulo>* <sin_titulo>* <sin_titulo>* <sin_titulo>*

42 A ?

Lista de Variables *+< Operadores y Funciones

```
1 Algoritmo Hacer_cereal_con_leche
2   Escribir "Caminar hacia la cocina"
3   Escribir "Agarrar un plato"
4   Escribir "Abrir el refrigerador"
5   Escribir "¿Hay leche en el refrigerador?"
6   Leer Hayleche
7   Si Hayleche = "Si" Entonces
8     Escribir "Agarrar la leche"
9   SiNo
10    Escribir "Comprar leche"
11  FinSi
12  Escribir "¿Hay cereal?"
13  Leer Haycereal
14  Si Haycereal = "Si" Entonces
15    Escribir "Echar cereal al tazón"
16    Escribir "Revolver el cereal y la leche"
17  SiNo
18    Escribir "Comprar cereal"
19  FinSi
20 FinAlgoritmo
21
```

PSeInt

Archivo Editar Configurar Ejecutar Ayuda

<sin_titulo>* <sin_titulo>* <sin_titulo>* <sin_titulo>*

42 A ?

Lista de Variables *+< Operadores y Funciones

```
1 Algoritmo Cambiar_una_llanta
2   Escribir "Revisar la pinchadura"
3   Escribir "Sacar el gato"
4   Escribir "Sacar la cruz"
5
6   Escribir "¿Hay llanta de repuesto?"
7   Leer Hayllantaderepuesto
8
9   Si Hayllantaderepuesto = "Si" Entonces
10    Escribir "Sacar la llanta de repuesto"
11    Escribir "Levantar el auto"
12    Escribir "Desatornillar la llanta"
13    Escribir "Quitar la llanta dañada"
14    Escribir "Poner la llanta de repuesto"
15  SiNo
16    Escribir "Llamar a la grúa"
17  FinSi
18 FinAlgoritmo
```

Pirámide

PSelnt

Archivo Editar Configurar Ejecutar Ayuda

<sin_titulo>* <sin_titulo>* <sin_titulo>* <sin_titulo>* X

W 42 A 2 ? Lista de Variables *+< Operadores y Funciones

```
1 Algoritmo Crear_piramide
2   Definir n, m, l Como Entero
3   Escribir "Escribe cuántos niveles deseas:"
4   Leer n
5   Para m ← 1 Hasta n Hacer
6     Para l ← 1 Hasta m Hacer
7       Escribir Sin Saltar "*"
8     FinPara
9     Escribir ""
10    FinPara
11
12 FinAlgoritmo
13
```

PSDraw - Crear_piramide

Algoritmo Crear_piramide

Definir n, m, l Como E...

'Escribe cuántos nivel...

n

m

l

*

...

FinAlgoritmo

comandos y estructuras

The diagram illustrates the flow of the algorithm. It starts with the 'Algoritmo Crear_piramide' block, followed by the 'Definir' block. The next step is the input 'Escribe cuántos nivel...'. This is followed by a loop structure where 'n' is assigned from the input. Inside this loop, there is another loop controlled by 'm' (from 1 to n) and 'l' (from 1 to m). The loop body contains an assignment of '*' and a continuation of the loop. Finally, the 'FinAlgoritmo' block concludes the process.

