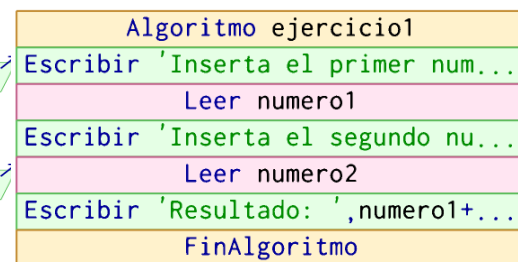
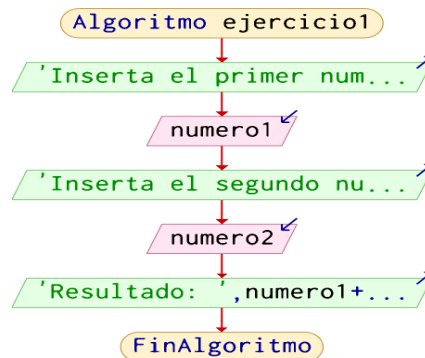


Generar con las técnicas descriptivas vistas en clase la descripción de los siguientes algoritmos

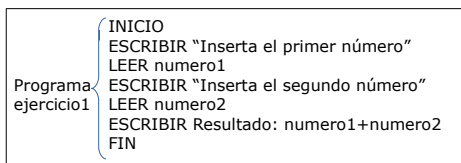
1. Sumar dos números leídos por teclado y escribir el resultado.

Algoritmo ejercicio1
Escribir "Inserta el primer numero"
Leer numero1

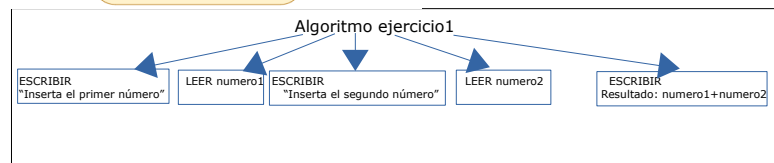
Escribir "Inserta el segundo numero"
Leer numero2
Escribir "Resultado: " numero1 + numero2
FinAlgoritmo



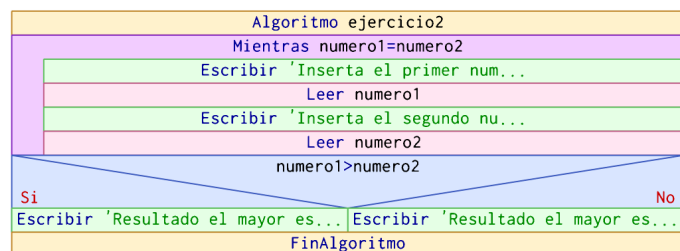
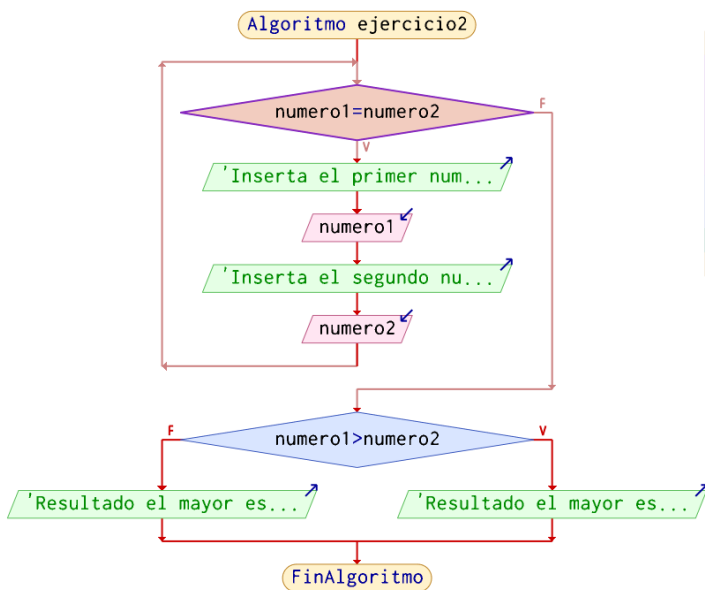
Warnier



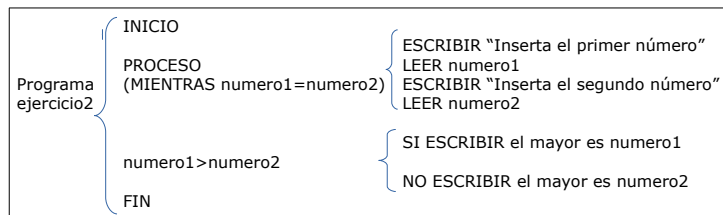
Jackson



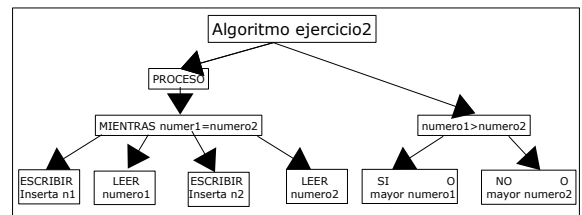
2. Leer 2 números diferentes indicando cual es el mayor de los 2 números.



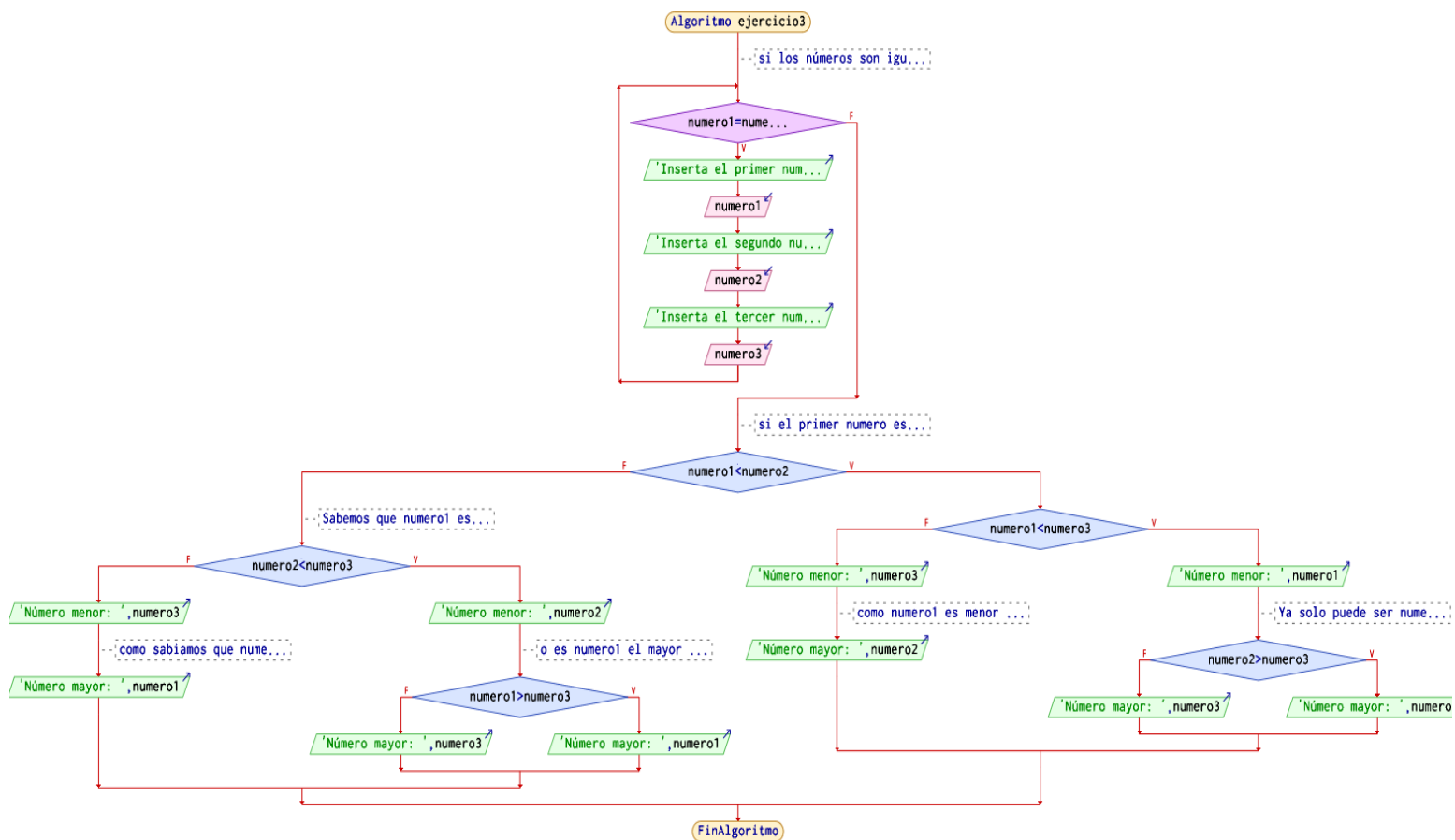
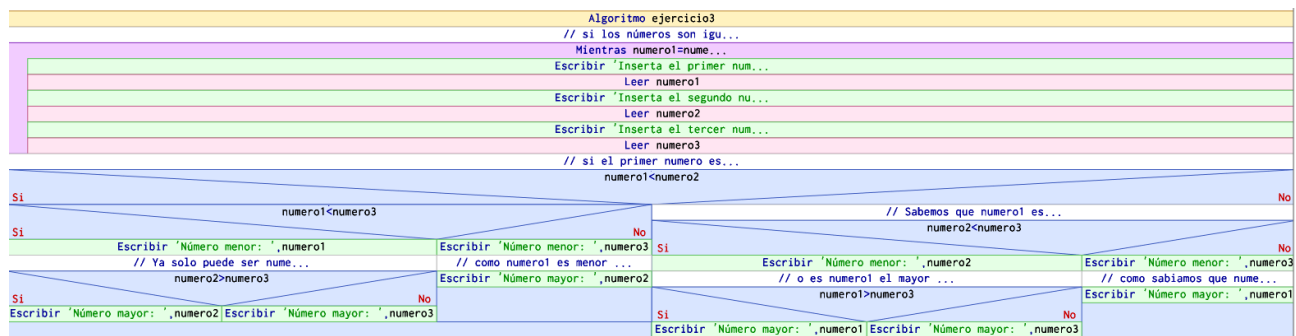
Warnier



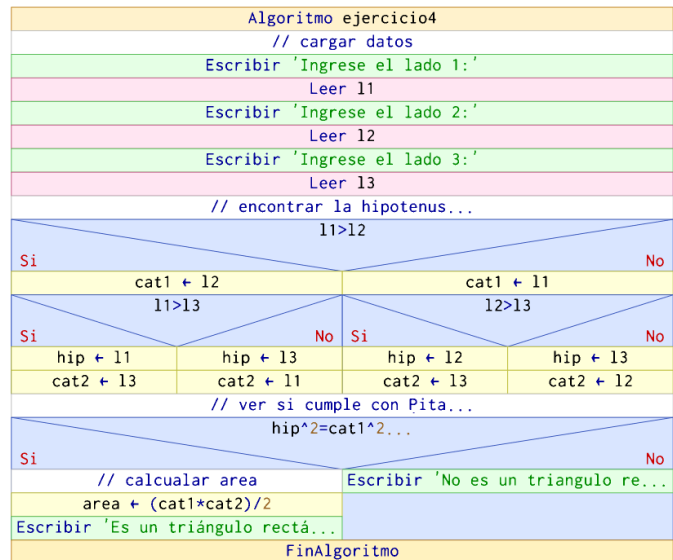
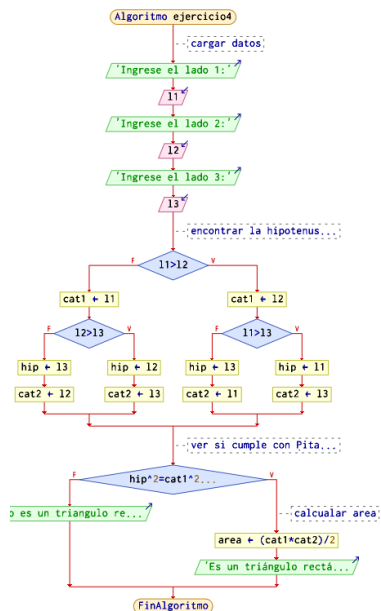
Jackson



3. Almacenar 3 números en 3 variables A, B y C. Indicando el mayor y el menor



4. En base a los lados de un triángulo determinar si es un triángulo rectángulo o no (aplicar teorema de Pitágoras)

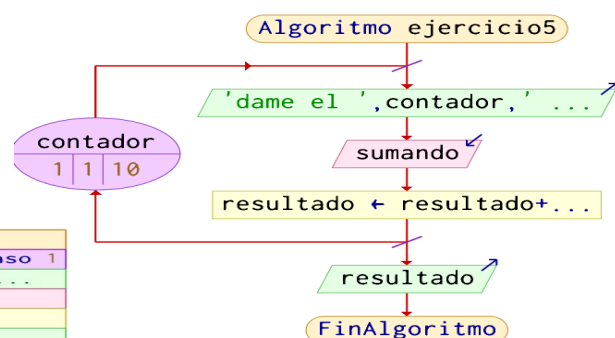


5. Sumar 100 números leídos por teclado.

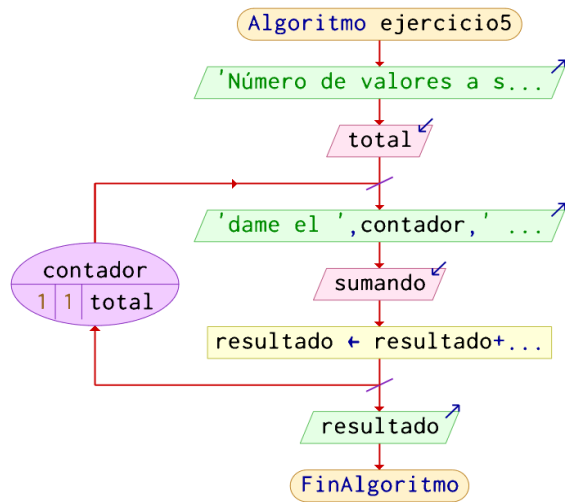
Algoritmo ejercicio5

```

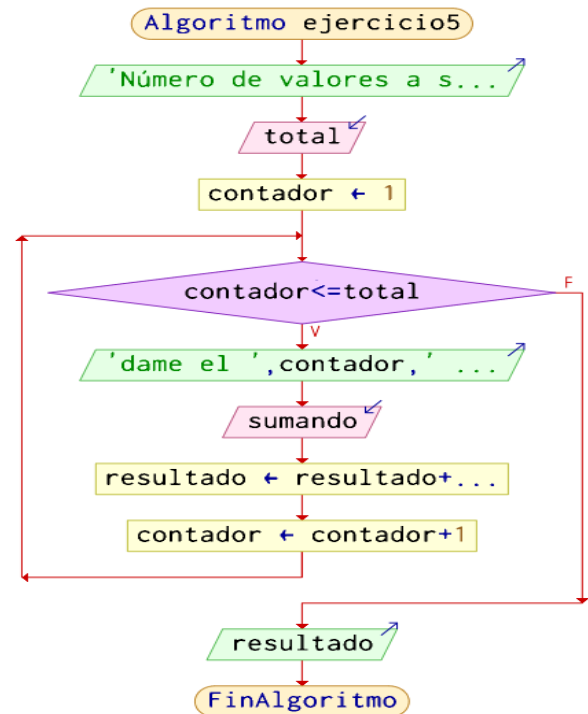
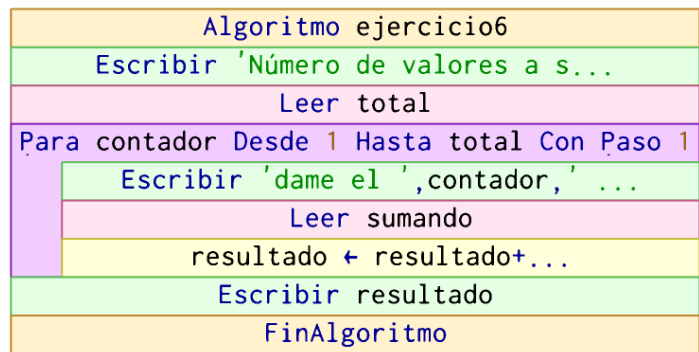
Para contador←1 Hasta 100 Con Paso 1 Hacer
    Escribir "dame el " contador " número"
    Leer sumando
    resultado←resultado+sumando
Fin Para
Escribir resultado
FinAlgoritmo
    
```



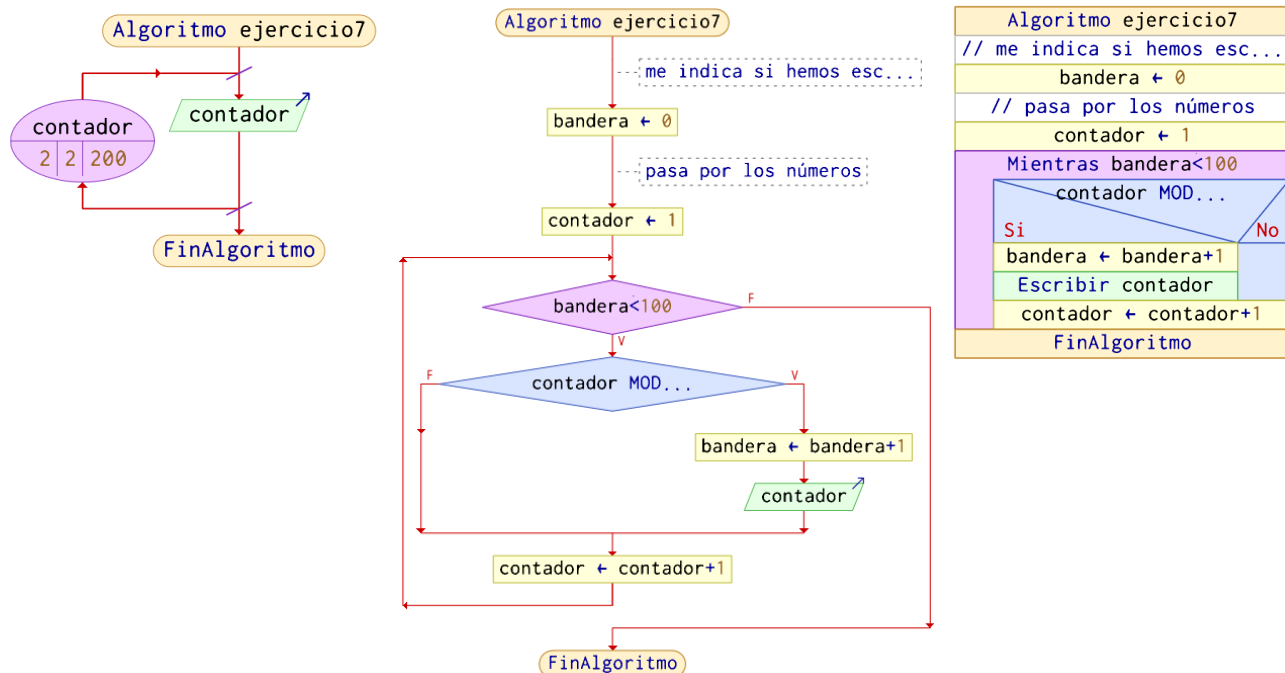
6. Modificar el anterior para que permita sumar N números. El valor de N se debe leer previamente por teclado.



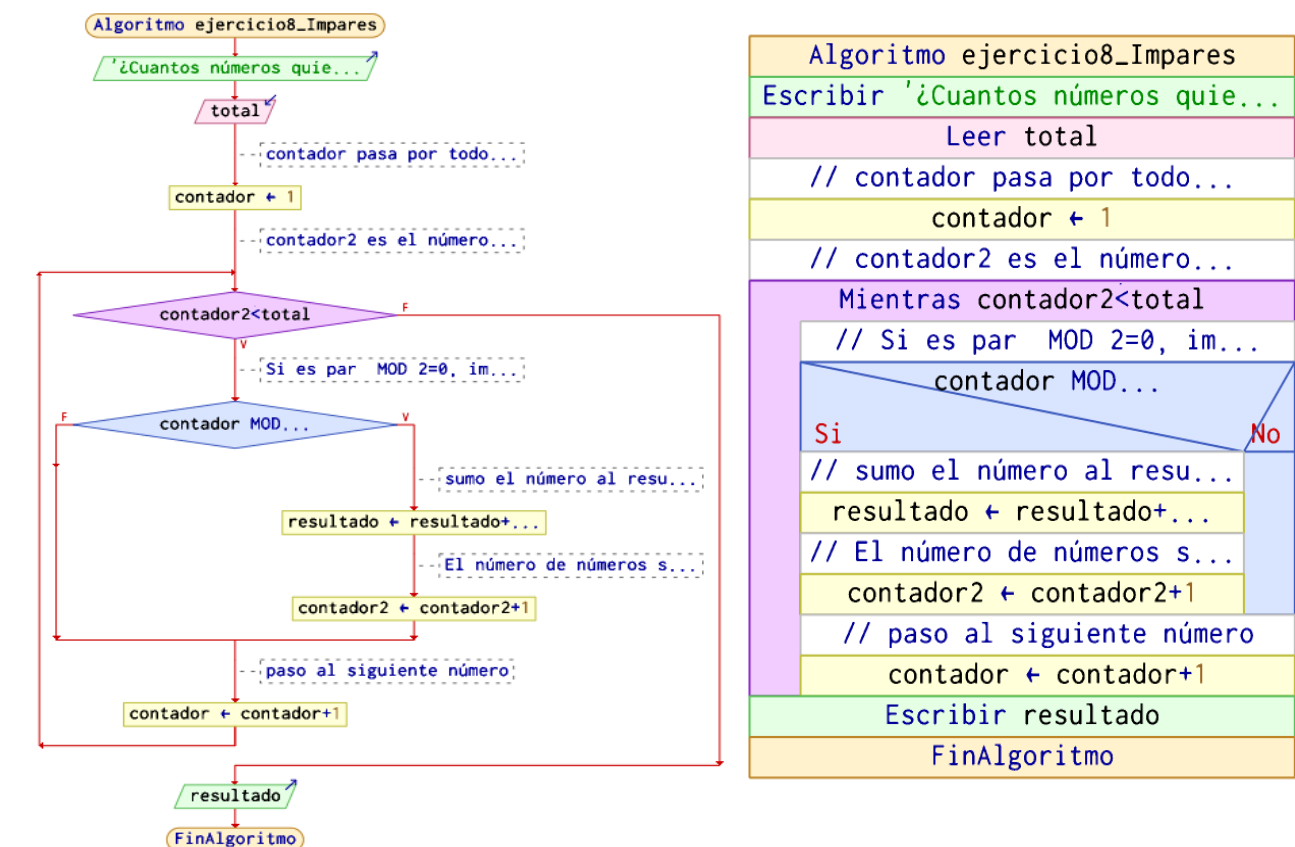
Con bucle while sería



7. Escribir los 100 primeros pares.



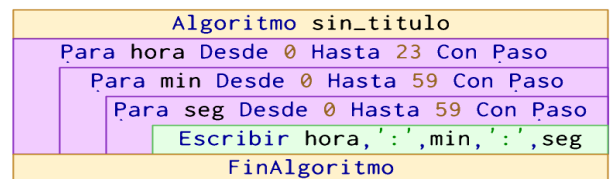
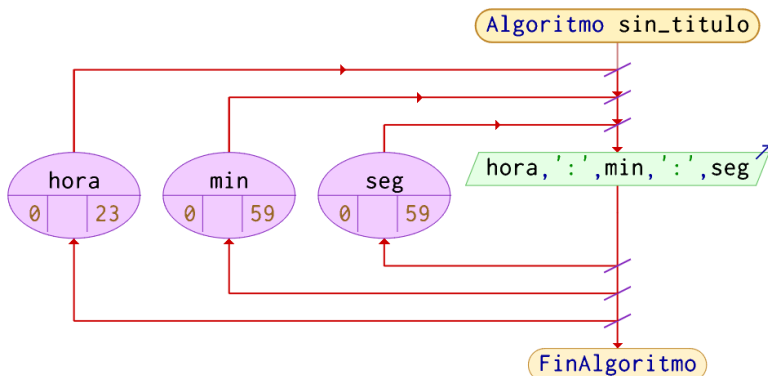
8. Sumar los N primeros impares. Realizar después uno que haga lo mismo con los pares y otro con los múltiplos de 3.



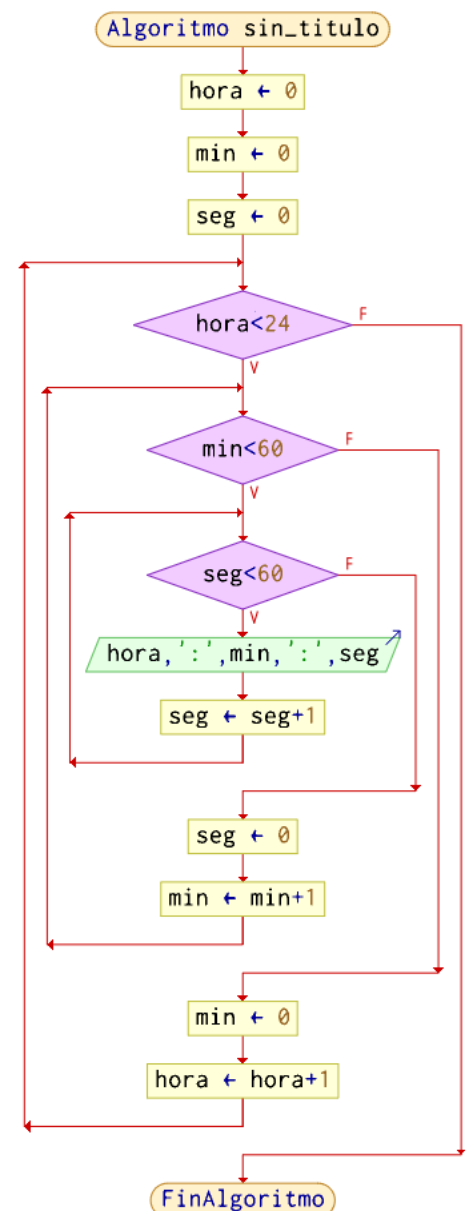
En pares e impares solo cambia que el $\text{contador} \% 2$, de la condicional, en los pares es $=0$ y en los impares $=1$. En multiples de 3 será $\text{contador} \% 3 = 0$

9. Simular un reloj. El algoritmo tiene que mostrar hora:minuto:segundo. Tenemos que hacer que simule el paso de un día como mínimo.

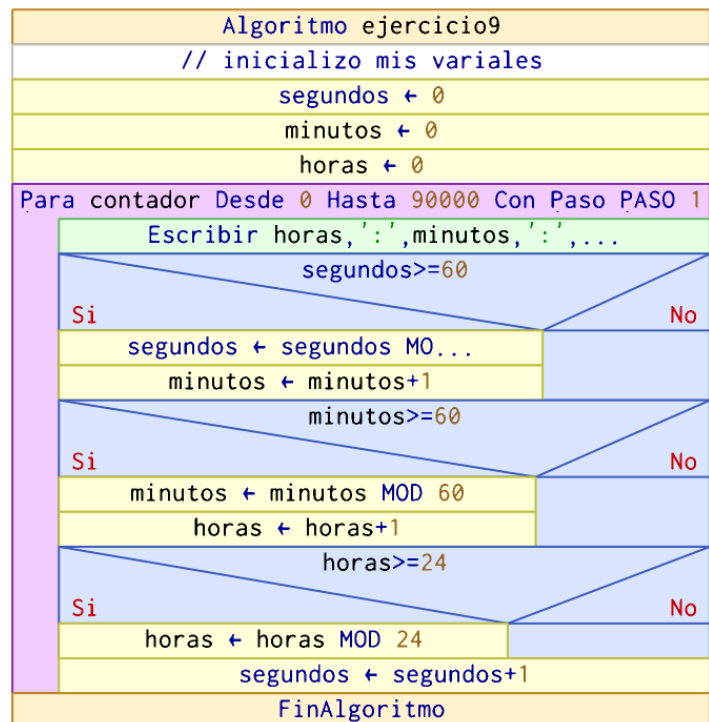
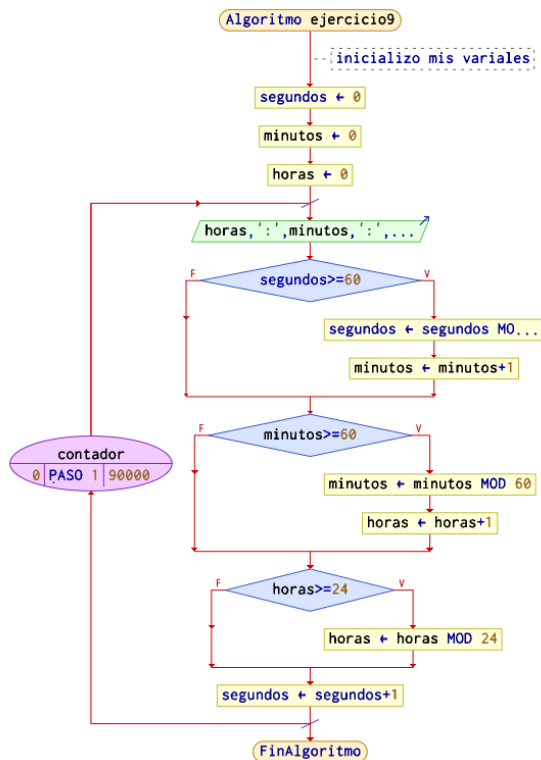
Esta es la manera mas sencilla de ver el ejercicio



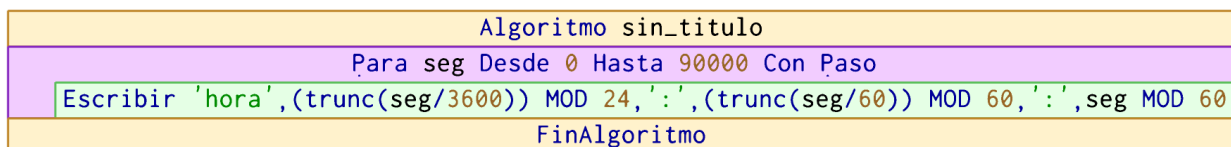
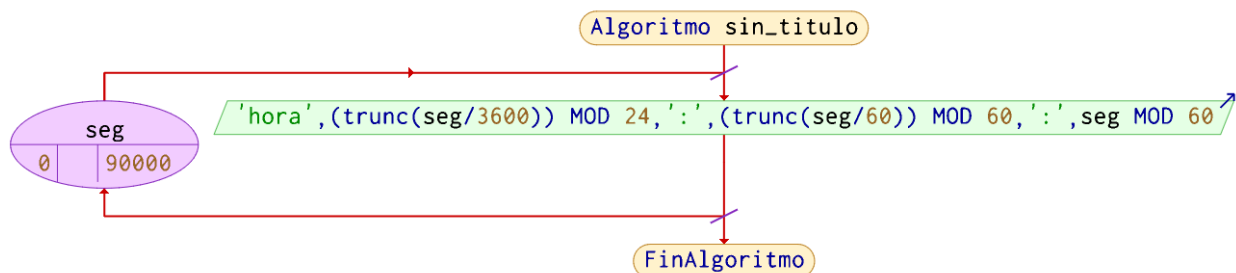
Con un bucle Mientras es bastante similar



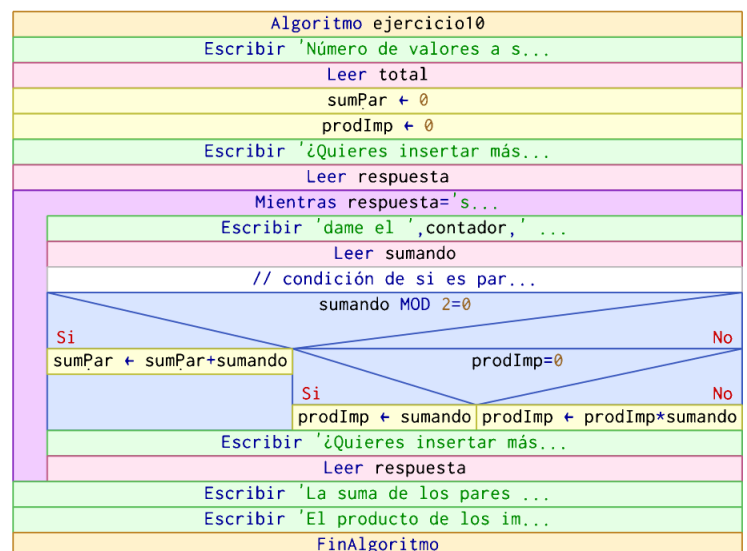
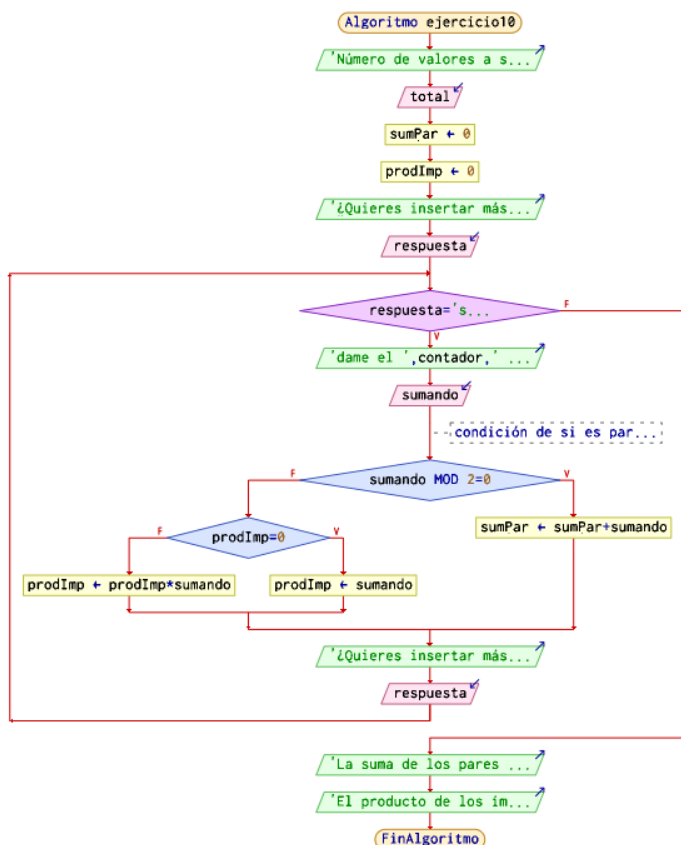
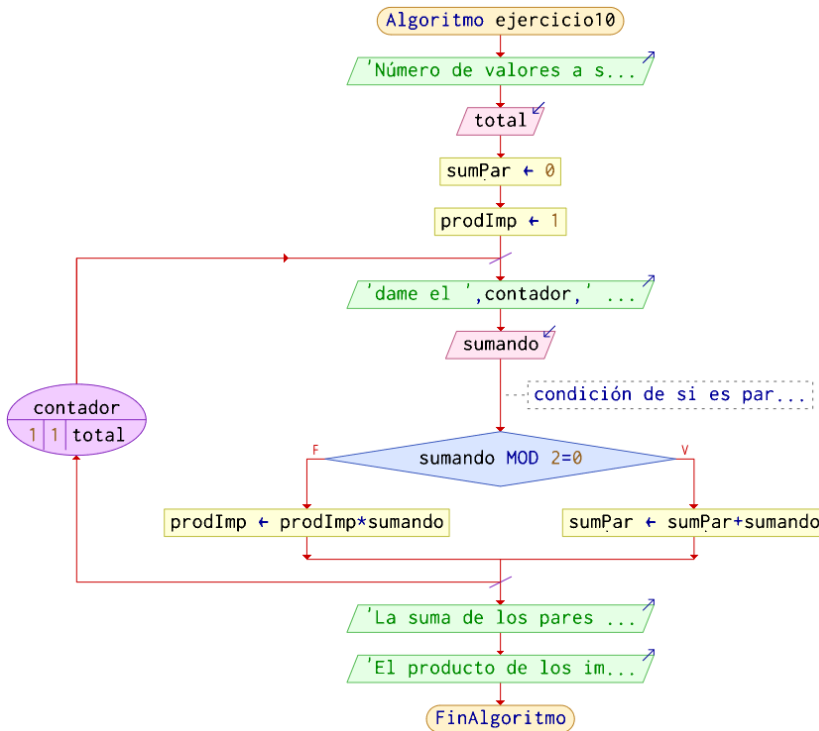
Esta solución es algo intermedio para comprender la siguiente



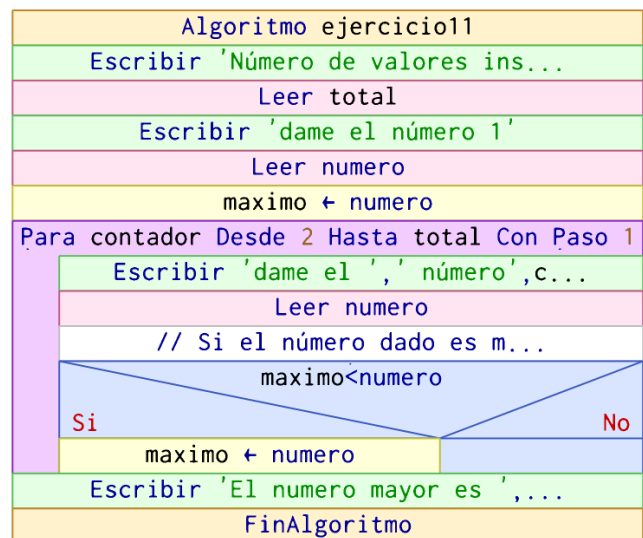
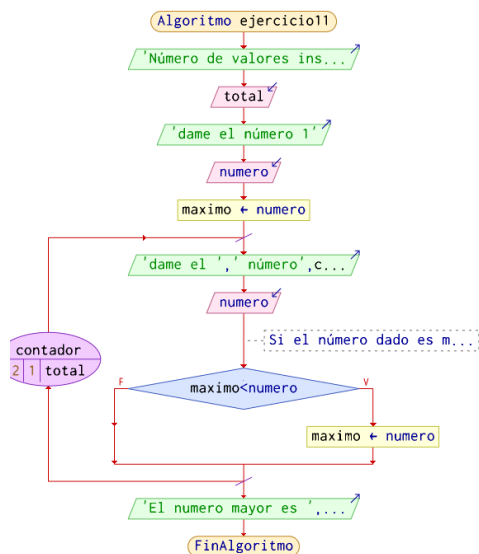
En este caso con un solo bucle y jugando con los restos de la división entera sería suficiente



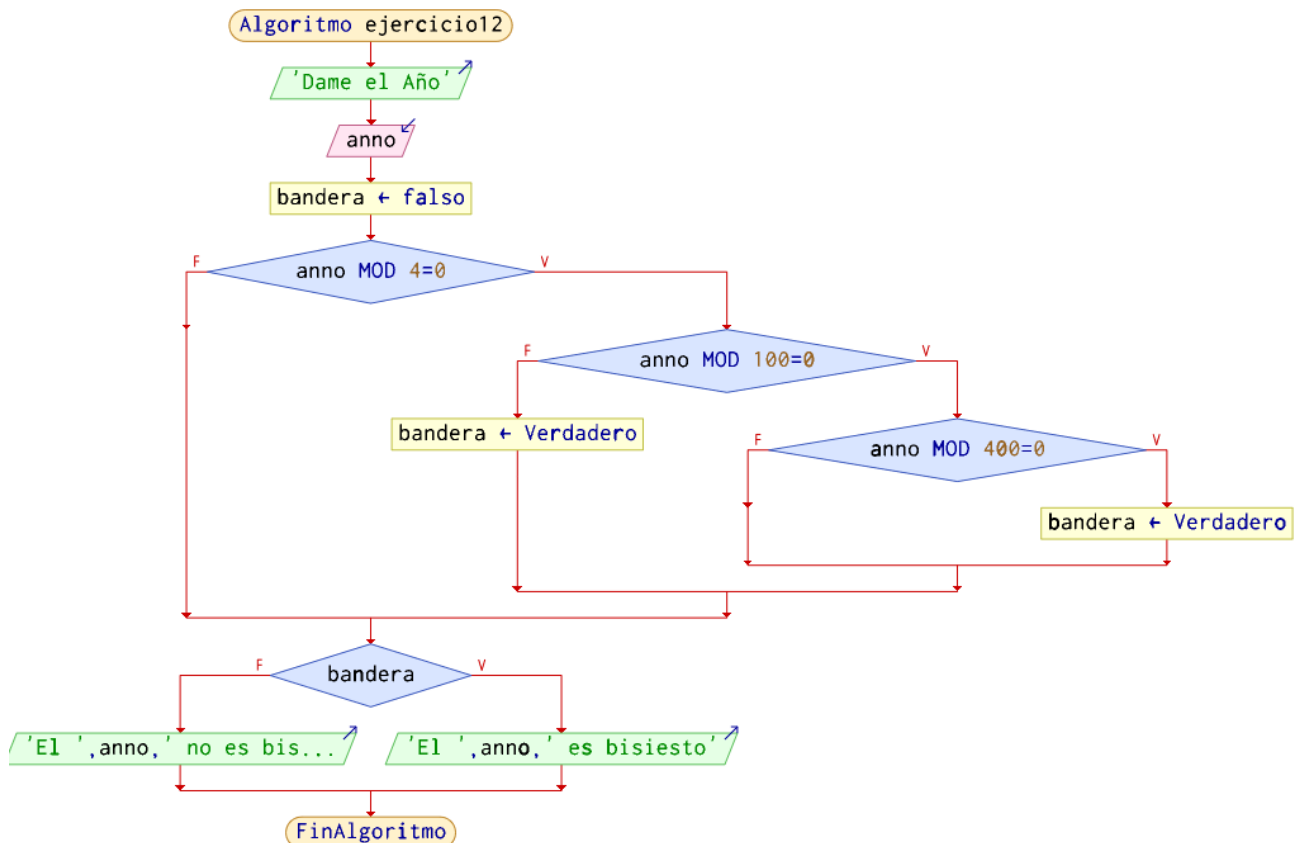
10. Leer N números, calcular y escribir la suma de los pares y el producto de los impares. Si quiero controlar que la salida sea 0 al no meter impares y que me pregunte cada vez si inserto más valores, haría la segunda solución

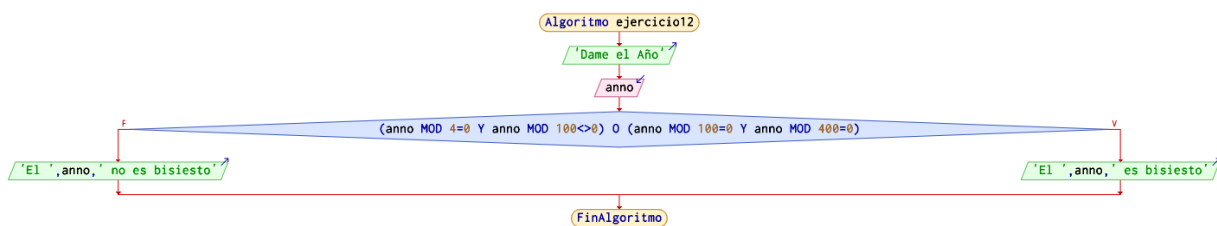
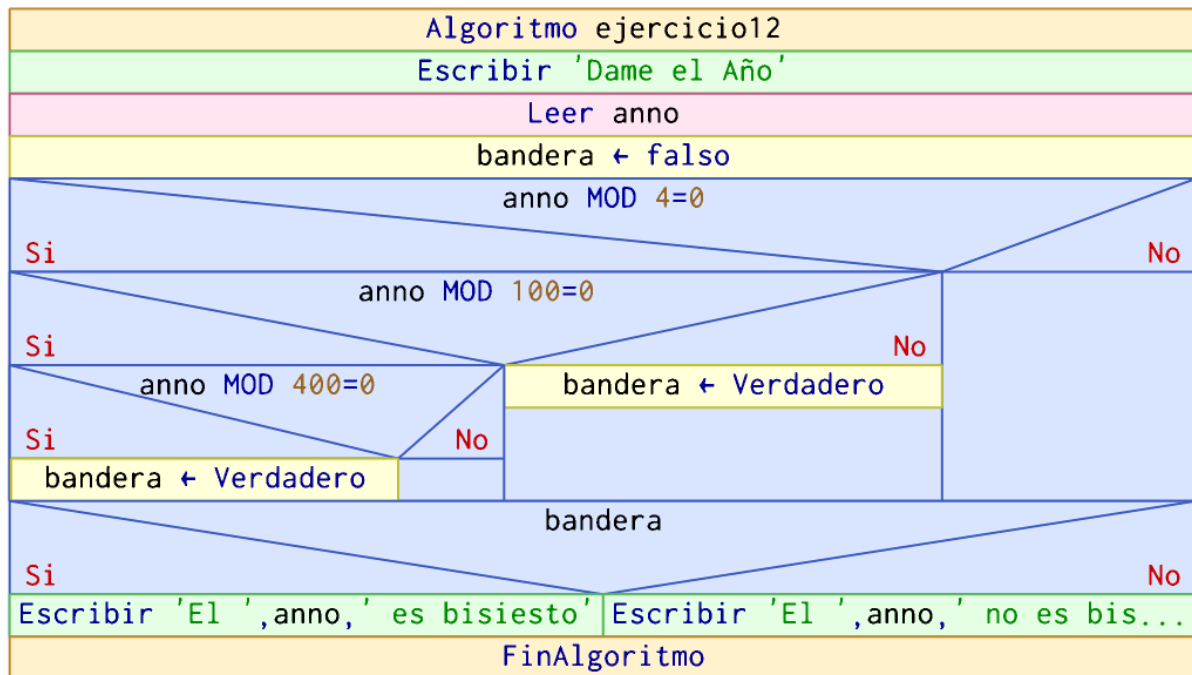


11. Calcular el máximo de N números leídos desde teclado.



12. Un año es bisiesto si es múltiplo de 4, exceptuando los múltiplos de 100, que sólo son bisiestos cuando son múltiplos además de 400, por ejemplo el año 1900 no fue bisiesto, pero el año 2000 si. Indicar dado un año A si es o no bisiesto.





13. Dados dos números enteros positivos N y D, se dice que D es un divisor de N si el resto de dividir N entre D es 0. Se dice que un número N es perfecto si la suma de sus divisores (excluido el propio N) es N. Por ejemplo 28 es perfecto, pues sus divisores (excluido el 28) son: 1, 2, 4, 7 y 14 y su suma es $1+2+4+7+14=28$. Dado un número N indicar si es o no perfecto.

