

Taller de Algoritmos con Pseudocódigo

Laboratorio de Programación
Ingeniería de Sistemas y Computación
Pontificia Universidad Javeriana – Cali

Resolver los siguientes problemas creando un programa que use pseudocódigo

1. Ejercicios de Entrada/Salida

1. Programa que imprima "Hola mundo"
2. Programa que declare cuatro variables (entero, real, carácter, arreglo de enteros), les asigne valores, y finalmente imprima cada variable.
3. Programa que calcule el porcentaje de hombres y mujeres que hay en un grupo de personas. (Ingresan No. de Hombres y No. de Mujeres).
4. Programa que calcula la nota final del curso y la imprime (leer por teclado las notas de cada item (parcial1, parcial2, proyecto, talleres).

2. Ejercicios con Condicionales Dobles

1. Programa que lee dos números e imprime el número mayor.
2. Programa que lee un número e imprime si es positivo o negativo.
3. Programa que calcula la nota final del curso e imprime si la nota es mala (< 3.0), aceptable ($3.0 \sim 4.0$) o buena (> 4.0).

3. Ejercicios con Condicionales Múltiples

1. Programa que lee los resultados del lanzamiento de un dado (1,...,6) e imprime el nombre del color de acuerdo a la siguiente tabla:

Valor	Color
1	"azul"
2	"verde"
3	"naranja"
4	"rojo"
5	"blanco"
6	"amarillo"

2. Programa que lee por teclado un nombre de un color e imprime si el color pertenece a la bandera de Colombia, de Brasil, o de Argentina.
3. Programa que lee los resultados del lanzamiento de un dado (1,...,6) e imprime si es par, impar, o mayor que 5.

4. Ejercicios con Condicionales Anidados

1. Programa que lee un número e imprime si es un número par positivo
2. Programa que lee el nombre de un país y si ese país es "Colombia" entonces pregunta el nombre de una universidad y si esa es la "Javeriana", entonces pregunta el nombre de una ciudad y si esa ciudad es "Cali", entonces imprime "Es la Javeriana de Cali" o sino imprime "Es la Javeriana de Bogotá"

5. Ciclos Mientras

1. Programa que imprime los números del 1 al 10.
2. Programa que imprime los números del 1 al 100 pero de dos en dos (2,4,6,8,...,100).
3. Programa que calcula la sumatoria de **N** números. Lee el valor de **N** desde el teclado.

6. Ciclos Repetir

1. Programa que imprime los números de forma inversa desde el 10 hasta el 0.
2. Programa que lee valores continuamente mientras la suma total de ellos sea menor que 100.

7. Ciclos Desde

1. Imprime los valores del 1 al 100 de uno en uno (1,2,3,4,...,100).
2. Imprime los valores del 1 al 100 en pasos de 5 en 5 (5,10,15,...,100).
3. Lee una cadena de caracteres e imprime sus caracteres en orden inverso ("Hola" -> "a", "l", "o", "H").