

Universidad Rafael Landívar

Facultad de Ingeniería

Licenciatura en Ingeniería en Informática y Sistemas

Pensamiento Computacional

Docente: Luis Aguilar

## **PSEUDOCÓDIGO**

Estudiante: Morales Mazariegos, Martín Andrés

Carné: 1217025

09/02/2025

## 1. Descomposición:

- 1.1. Solicitar nota de las 10 actividades.
- 1.2. El usuario ingresa las notas.
- 1.3. Promediar las 10 notas ingresadas por el usuario.
- 1.4. Si la nota es mayor o igual que 65 ganó si no, no ganó.
- 1.5. Mostrar al usuario si ganó o no.

## 2. Patrón:

- 2.1. Pedir notas.
- 2.2. Sumar notas.
- 2.3. Dividir las notas entre la cantidad de notas.
- 2.4. Sale el promedio.

## 3. Abstracción:

- 3.1. Pedir las 10 notas.
- 3.2. Sacar el promedio.
- 3.3. Determinar si el usuario ganó o no.
- 3.4. Mostrar si el usuario ganó o no.

## 4. Algoritmo:

- 4.1. Pedir las 10 notas.
  - 4.1.1. Solicitar al usuario que ingrese las 10 notas de sus actividades.
  - 4.1.2. El usuario ingresa sus notas.
- 4.2. Sacar el promedio.
  - 4.2.1. Se suman las 10 notas de las actividades.
  - 4.2.2. Se divide el total de esa suma entre 10.
  - 4.2.3. Da como resultado el promedio
- 4.3. Determinar si el usuario gana o no.
  - 4.3.1. Se tomará como referencia el resultado del promedio.
  - 4.3.2. Si el promedio es igual o mayor a 65 el usuario ganó.
  - 4.3.3. Si el promedio es menor que 65 el usuario perdió.
- 4.4. Mostrar si el usuario ganó o no.