

Actividad

Punto 4.7

Algoritmo Bisiesto

var

entero: año

Inicio

Leer (año)

Si $(\text{año} \text{ MOD } 4 = 0) \text{ y } (\text{año} \text{ MOD } 100 \neq 0) \text{ o } (\text{año} \text{ MOD } 400 = 0)$
entonces escribir ('El año', año, 'es bisiesto')

Sí no

escribir ('El año', año, 'no bisiesto')

Fin_si

Fin

Punto 4.9

Algoritmo DíasSemana

var

entero: DÍA

Inicio

Leer (DÍA)

Según-sea DÍA hacer

- 1.: escribir ('LUNES')
- 2.: escribir ('MARTES')
- 3.: escribir ('MIÉRCOLES')
- 4.: escribir ('JUEVES')
- 5.: escribir ('VIERNES')
- 6.: escribir ('SÁBADO')
- 7.: escribir ('DOMINGO')

Si-no

escribir ('ERROR')

Fin-según

Fin

Punto 4.11

algoritmo PAR-IMPAR

var entero: número

inicio

leer (número)

si número ≥ 1 y número ≤ 10 entonces

según-sea número hacer

1, 3, 5, 7, 9: escribir: ("impar")

2, 4, 6, 8, 10: escribir: ("par")

fin-según

fin-st

fin

Scribe