Guía de aprendizaje 3: actividad de evaluación 2

Notas

Pseudocódigo:

1. Inicio
2. Leer el valor de la nota y guardarla en una variable entera de nombre n
3. Comparar si el valor de n, si es 5 entonces:
4. Mostrar por pantalla el mensaje “Excelente”
5. Si el valor es 4 o 3 entonces:
6. Mostrar por pantalla “Aprobado”
7. Si es igual a 2 entonces:
8. Mostrar el mensaje “Suspenso”
9. Si no es ninguno de esos valores entonces:
10. Mostrar el mensaje “Nota invalida”
11. Fin

Diagrama de Flujo:

Fin

Imprimir mensaje: “Nota invalida”

n==2

Imprimir mensaje: “Suspenso”

Verdadero

Falso

n==4 || n==3

Falso

Verdadero

Imprimir mensaje: “Aprobado”

Imprimir mensaje: “Excelente”

Verdadero

Falso

n==5

Declarar variable entera n

Solicitar al usuario valor de n

Leer valor de n y asignarlo a la variable n

Inicio