|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| | GUÍA 1.2.4: Actividad Formativa Diagrama de Flujo | | |
| Sigla | Asignatura | Experiencia de Aprendizaje |
| FPY 1101 | Fundamentos de Programación | EA Fundamentos para la creación de algoritmos |
| Tiempo | Modalidad de Trabajo | Indicadores de logro |
| 2 h | Parejas | IL 1.2 y IL 1.3 |

|  |
| --- |
| Código QR con relleno sólido  **Antecedentes generales** |

## 

## Esta guía tiene como objetivos

### Crear algoritmos y utilizar la herramienta freeDFD para dar solución a cada uno de los casos presentados

### Reconocer expresiones matemáticas en lenguaje de máquina.

|  |
| --- |
| **Lista con relleno sólido Requerimientos para esta actividad** |



## Para el desarrollo de esta actividad deberás disponer de:

## 

### Computador

### Pseint

|  |  |
| --- | --- |
| **Inteligencia artificial con relleno sólidoActividad** |  |



Esta actividad consiste en formar grupos de trabajo de 2 alumnos, para dar soluciones a los siguientes casos.

**Casos.**

1. Saludar a una persona, y luego la otra persona devolver el saludo preguntado cómo se encuentra.
2. Ingresar tres números enteros e indicar cuál de ellos es el mayor.
3. Ingresar dos números enteros positivos, súmelos y entregue su resultado.
4. Ingresar tres números enteros positivos, muéstrelos de menor a mayor.
5. Ingresar la edad de Pedro e indicar si es mayor de edad.
6. Ingresar un número positivo y muestre su tabla de multiplicar (considere que la tabla sea de 1 a 10)

**Instrucciones para la revisión del ejercicio**

El representante del grupo deberá comprimir y enviar el paso a paso del algoritmo, utilizando el siguiente formato para el nombre del archivo: NombreApellido\_NombreApellido\_NombreApellido.RAR vía **Mensajes** (**AVA**).

Deberá Exponer con su grupo al frente a la clase los procedimientos que realizó para resolver la problemática. El docente le entregará una retroalimentación de los resultados.