

Taller de Repaso 1 – Algoritmos y Diagramas de Flujo

Fundamentos de Programación – Segundo Semestre de 2024

A continuación se presentan diversos problemas de programación que deberán ser resueltos construyendo un diagrama de flujo (usando la herramienta software Flowgorithm):

1. Construir un programa que halle los números enteros pares hasta un valor dado por el usuario ***n***. Ese valor debe ser leído mediante una entrada.
2. Escribir un programa que permita convertir un entero dado en base 2, 4, 8, 16.
3. Escribir un programa que lea un entero positivo y escriba el mismo número intercalando un “0” entre cada cifra. Por ejemplo: 4567 se convierte en 4050607.
4. Construir un programa que lea un número entero mayor que 2 y devuelva como resultado el número primo de valor más cercano, en este caso menor o igual, al número leído.
5. Escribir un programa que reciba una entrada ***n***, que es un número entero. El programa devolverá una lista de números enteros hasta ***n***, incluyéndolo, y especificando si el número es divisible por 3 o por 5, o si es divisible por ambos. Por ejemplo, asumiendo una entrada ***n***=18:

1
2
3. Divisible por 3
4
5. Divisible por 5
6. Divisible por 3
7
8
9. Divisible por 3
10. Divisible por 5
11
12. Divisible por 3
13
14
15. Divisible por 3 y 5
16
17
18. Divisible por 3

6. Escribir un programa que determine si un número entero es positivo, negativo o cero. Después, modificar el programa para que reciba entradas de números enteros hasta que el número introducido sea 0.