

# EJERCICIO 1 "CONDICION DE ALUMNO"

ANALISIS

ENTRADA:

3 NOTAS DEL ALUMNO

CONDICION DE PROMOCION

SALIDA

PROMEDIO DEL ALUMNO

SI PROMOCIONA O NO

RELACIONES

$$\frac{N1 + N2 + N3}{N} = P$$

ESTRATEGIA

1 PEDIR 3 NOTAS DEL ALUMNO

2 PEDIR PROMEDIO MINIMO PARA PROMOCIONAR

3 CALCULAR EL PROMEDIO

4 COMPARAR SI ES IGUAL O MAYOR QUE EL PROMEDIO NECESARIO

4.1 SI ES MAYOR, MOSTRAR EL PROMEDIO Y QUE EL ALUMNO PROMOCIONA

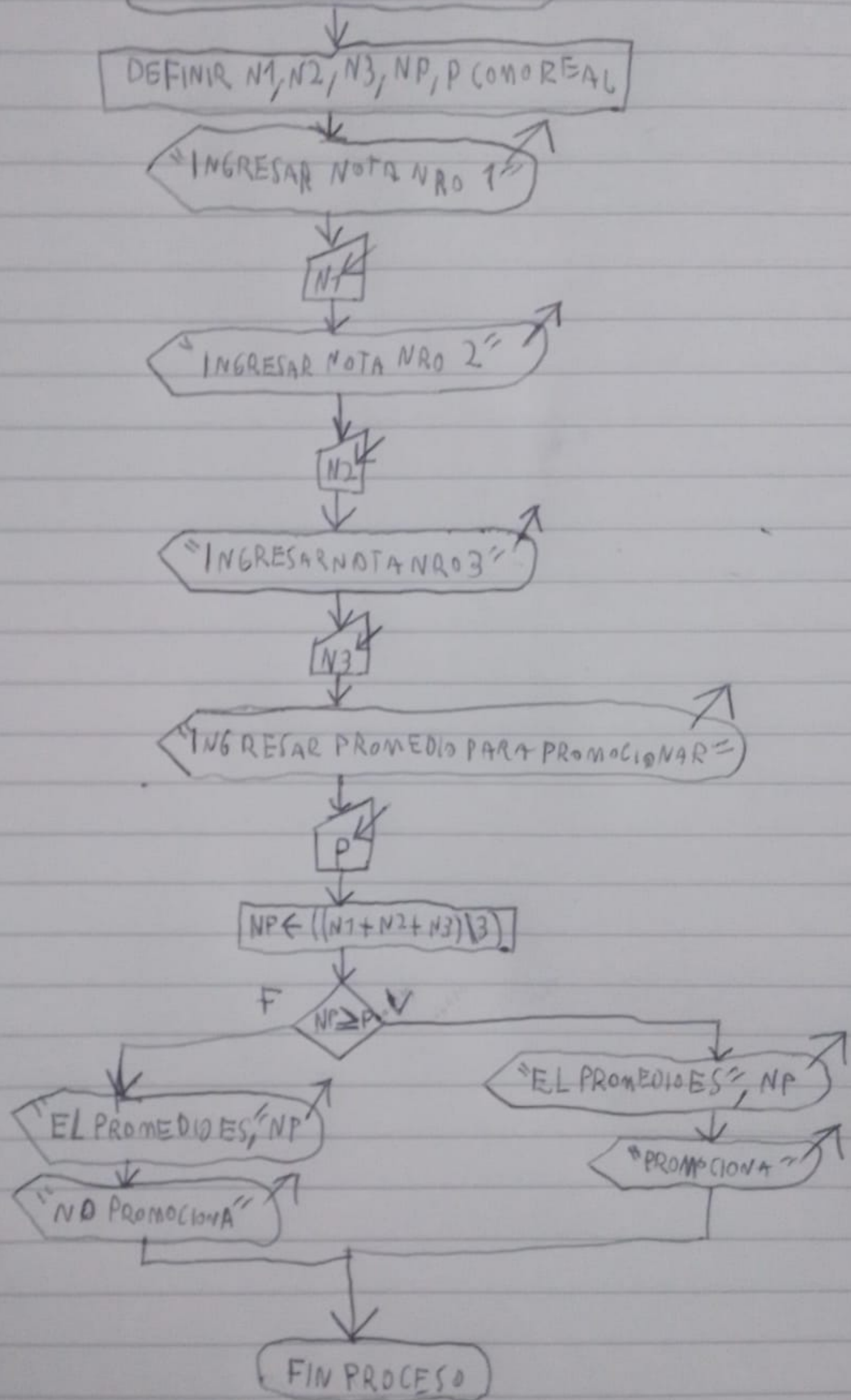
4.2 SI NO, MOSTRAR EL PROMEDIO Y QUE NO PROMOCIONA

AMBIENTE

VARIABLE	TIPO	DESCRIPCION
N1	REAL	NOTA 1
N2	REAL	NOTA 2
N3	REAL	NOTA 3
<del>NP</del>	REAL	PROMEDIO DE NOTAS
P	REAL	CONDICION DE PROMOCION

# DIAGRAMA DE FLUJO

## PROCESO EJERCICIO\_1





# PRUEBA DE ESCRITORIO

LÍNEA	N1	N2	N3	P	NP	Comentarios / Soludos
1	-	-	-	-	<del>6,33</del>	
2	-	-	-	-	0	"Ingresos nro 1"
3	7	-	-	-	0	
4	7	-	-	-	-	"Ingresos nro 2"
5	7	4	-	-	-	
6	7	4	-	-	-	"Ingresos nro 3"
7	7	4	8	-	-	
8	7	4	8	-	-	"Ingresos Parametros Por Parametros"
9	7	4	8	8	-	
10	7	4	8	8	6,33	
11	7	4	8	8	6,33	
12	7	4	8	8	6,33	
13	7	4	8	8	6,33	"El Parametro es 6,33"
14	7	4	8	8	6,33	"no Parametrismo"

# EJERCICIO 2 "PAR O IMPAR"

## ANALISIS

### ENTRADA

UN NUMERO

### SALIDA

~~SE MUESTRA~~

MENSAGE INFORMANDO

SI EL NUM ES PAR O IMPAR

### RELACION

SI X MODULADA POR 2 DA 0 EL NUM ES PAR

### ESTRATEGIA

1 PEDIR EL NUMERO

2 COMPARAR SI EL NUMERO MODULADO POR 2 DA 0

2.1 SI DA 0, IMPRIMIR QUE ES PAR

2.2 SI NO DA 0, IMPRIMIR QUE ES IMPAR

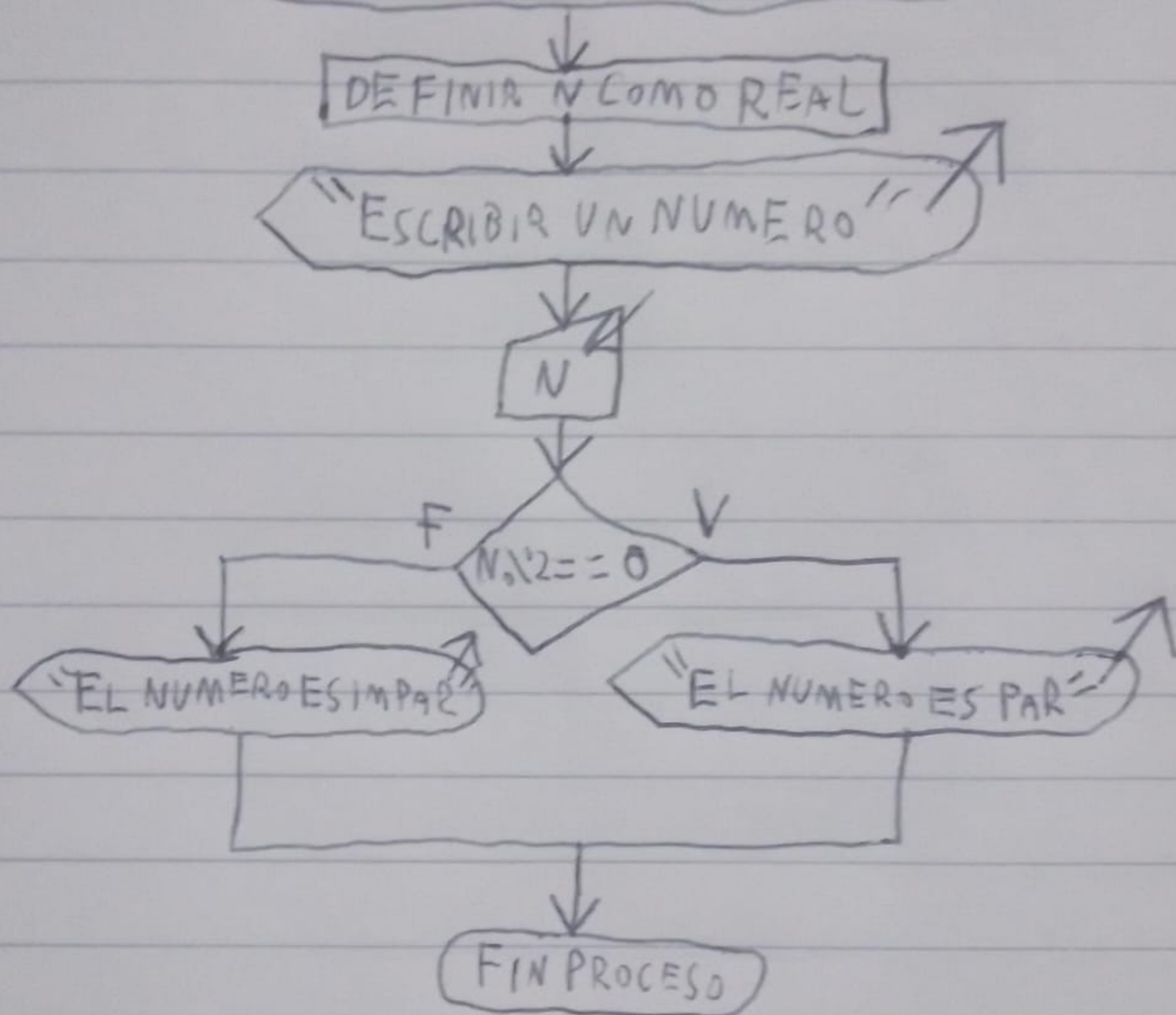
A.

AMBIENTE		
VARIABLE	TIPO	DESCRIPCION
N	REAL	NUMERO



# Diagrama de Flujo

## PROCESO EJERCICIO - 2



## PRUEBA DE ESCRITORIO

LINEA	N	COMENTARIOS/SALIDAS
1	-	
2	-	
3	-	"ESCRIBA UN NUMERO"
4	8	
5	8	
6	8	"EL NUMERO ES PAR"

### Ejercicio 3) Positivo, negativo o cero

Se desea saber si el número ingresado es positivo, negativo o cero.

Analisis

Entradas

Un numero

Salidas

Un mensaje para saber si es positivo, negativo o cero

relaciones

podemos con 2 comparaciones saber que la variable n es positivo, negativo o 0

si la variable es mayor a 0 es positivo, si es menor, es negativo y si no se cumple ninguna de las 2 por descarte la variable es 0.

Estrategia

1 pedir el numero

2 comparar si el numero es mayor a 0

2.1 si es así, imprimir que el numero es positivo

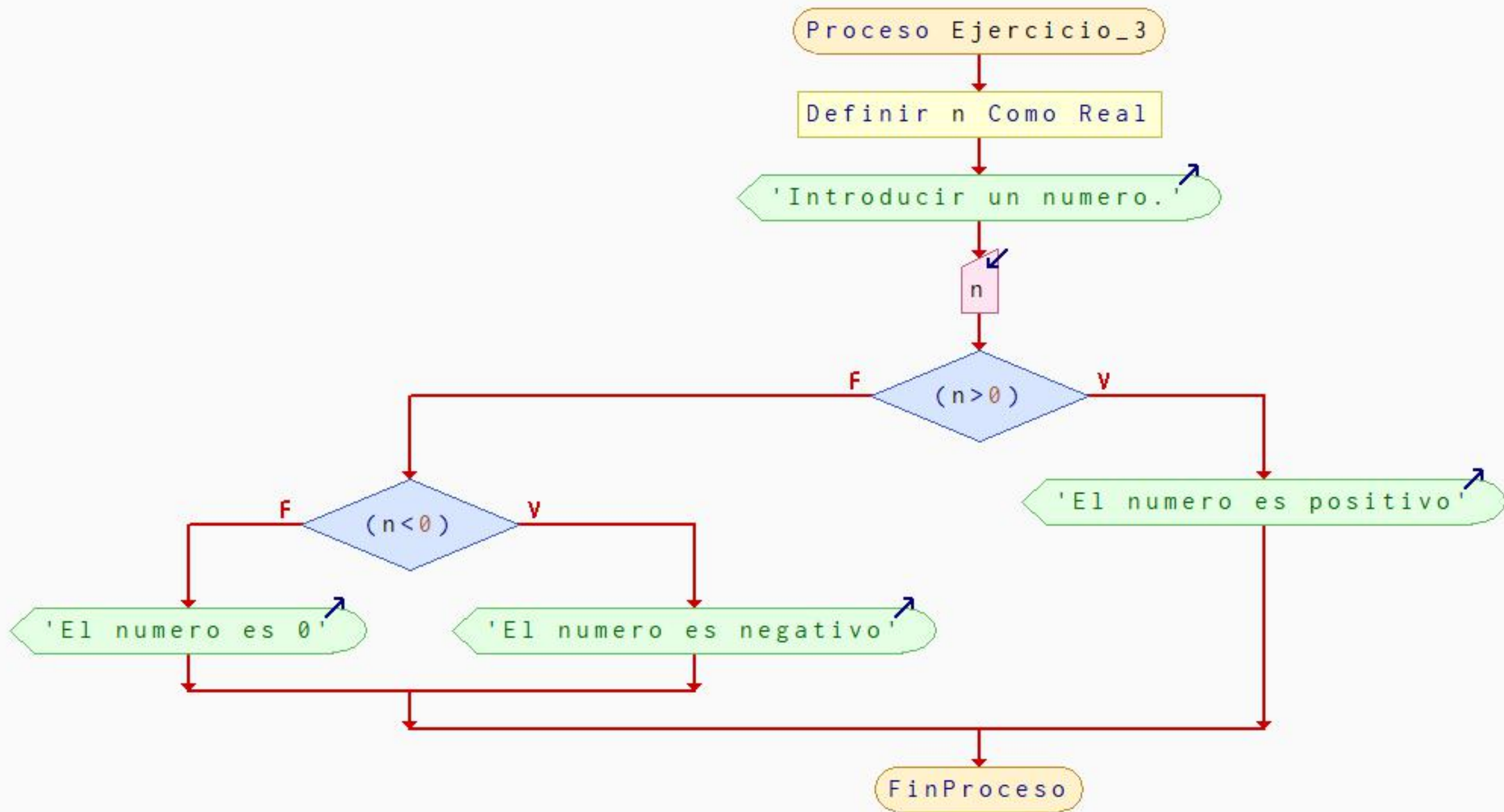
2.2 si no es así, comparar que el numero sea menor que 0,

2.2.1 si es así, imprimir que el numero es negativo.

2.2.2 si no es así, imprimir que el numero es 0.

Ambiente

Variable	Tipo	Descripcion
n	Real	Numero



Linea	n	comentarios/salidas
2	-	
3	-	
4	-	Introducir un numero
5	0	
6	0	
7	0	
8	0	
9	0	El numero es 0
10	0	
11	0	
12	0	



#### Ejercicio 4) Triángulo

Se requiere de un algoritmo que permita determinar si 3 segmentos de recta pueden formar un triángulo.

*Nota: En cualquier triángulo el mayor de los lados es menor que la suma de los restantes, o en general, la suma de 2 lados debe ser mayor que el lado restante. Por lo tanto hay que verificar las tres desigualdades.*

Análisis

Entradas

3 números indicando la longitud de los 3 lados de un triangulo

Salidas

Si el triángulo puede ser construido o no

Relaciones

2 lados de un triángulo deben ser mayor que el tercero para poder construirse la figura

$A+B>C$   $\text{Y}$   $A+C>B$   $\text{Y}$   $A+C>B$

Estrategia

1 pedir los 3 lados del triangulo

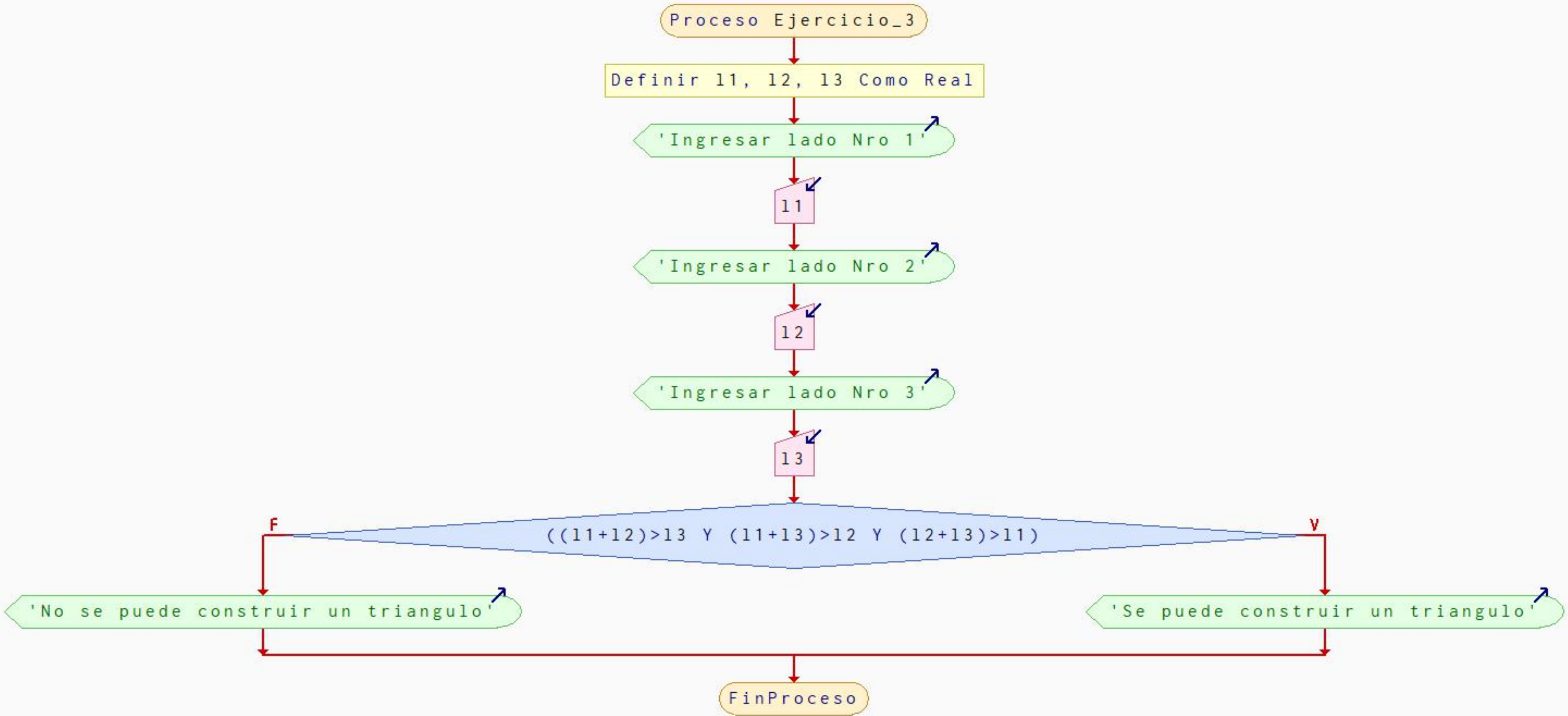
2 comparar si la sumatoria de los 2 lados es mayor a el tercero entre si en los 3 casos

2.1 si es así, imprimir en la pantalla que se puede construir un triangulo

2.2 si no es así, imprimir que no se puede construir un triangulo

Ambiente

variable	tipo	Descripción
l1	Real	Lado 1
l2	Real	Lado 2
l3	Real	Lado 3



Linea	l1	l2	l3	Comentarios/Salidas
1				
2				Ingresar lado Nro 1
3		2		
4		2		Ingresar lado Nro 2
5		2	3	
6		2	3	Ingresar lado Nro 2
7		2	3	4
8		2	3	4
9		2	3	4 Se puede construir un triangulo
10		2	3	4
11		2	3	4



### Ejercicio 5) Lista ordenada

Se ingresa el nombre y Número de libreta de 3 alumnos. Muestre la lista ordenada por Número de libreta.

Análisis

Entradas

Nombre y numero de libreta de 3 alumnos

Salidas

Una lista ordenada por numero de libreta de menor a mayor de los 3 alumnos

Relaciones

Ya que estamos trabajando con condicionales aplicamos todos los casos posibles de orden numerales de menor a mayor

$N1 < N2 < N3 \Rightarrow n1, n2, n3$

$N1 < N3 < N2 \Rightarrow n1, n3, n2$

$N2 < N1 < N3 \Rightarrow n2, n1, n3$

$N2 < N3 < N1 \Rightarrow n2, n3, n1$

$N3 < N1 < N2 \Rightarrow n3, n1, n2$

$N3 < N2 < N1 \Rightarrow n3, n2, n1$

Estrategia

1 pedir el nombre y legajo de los 3 alumnos

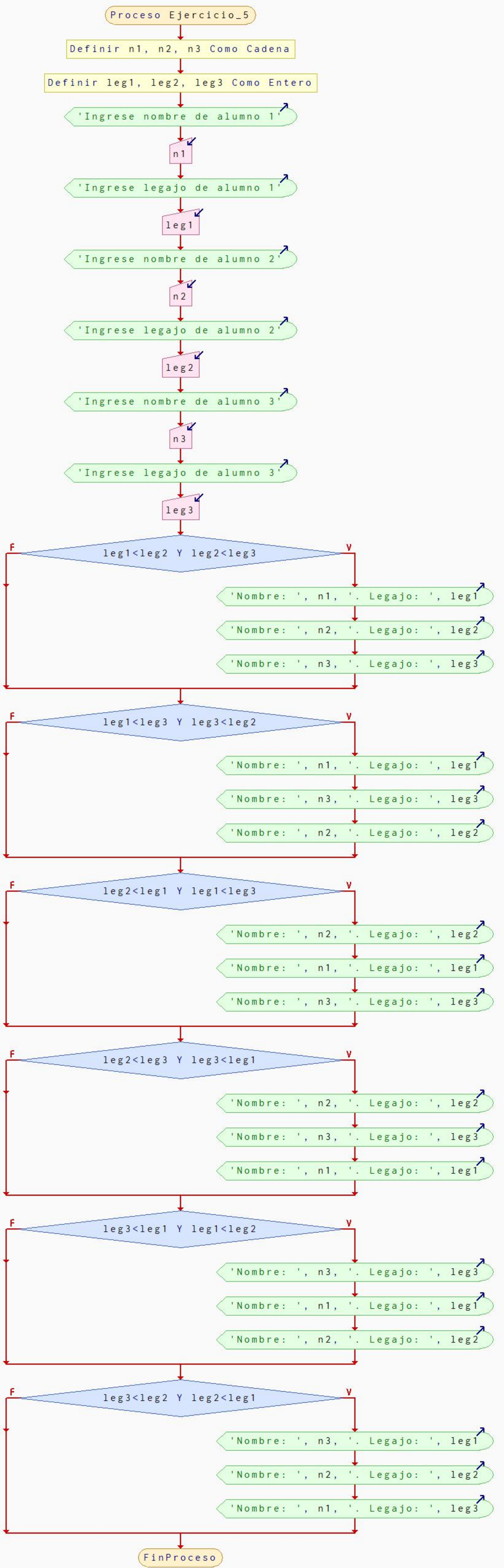
2 comparar todas las posibilidades usando la tabla previamente descripta

3 mostrar en pantalla el resultado acorde

ambiente

Variable	Tipo	Descripción
n1	Carácter	Nombre del alumno 1
n2	Carácter	Nombre del alumno 2
n3	Carácter	Nombre del alumno 3
Leg1	Entero	Legajo del alumno 1
Leg2	Entero	Legajo del alumno 2
Leg3	Entero	Legajo del alumno 3







Linea	n1	leg1	n2	leg2	n3	leg3
1						
2						
3						
5						
6	juanito					
7	juanito					
8	juanito	7509				
9	juanito	7509				
10	juanito	7509	carlitos			
11	juanito	7509	carlitos			
12	juanito	7509	carlitos	4052		
13	juanito	7509	carlitos	4052		
14	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	
15	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	
16	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
17	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
18	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
19	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
20	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
21	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
22	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
23	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
24	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
25	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
26	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
27	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
28	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
29	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
30	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999
31	juanito	7509	carlitos	4052	francisco	9999

[illegible]

## Ejercicio 6) Rectángulo

Realice un algoritmo que, tomando como datos la base y la altura de un rectángulo, informe si este es horizontal o vertical. Sin dejar de considerar el caso particular del cuadrado. Finalmente calcule el área de la figura.

Análisis

Entradas

Altura y base de un rectángulo

Salidas

Un mensaje diciendo si es horizontal, vertical o un cuadrado

El área de este

Relaciones

Altura > Base => rectángulo vertical

Altura < Base => rectángulo horizontal

Altura = Base => cuadrado

Estrategia

1 pedir altura y base del rectángulo o cuadrado

2 comparar si la altura es mayor a la base

2.1 si es así, imprimir que el rectángulo es vertical

2.2 si no es así, comparar si la altura es menor a la base

2.2.1 si es así, imprimir que el rectángulo es horizontal

2.2.2 si no es así, imprimir que es un cuadrado

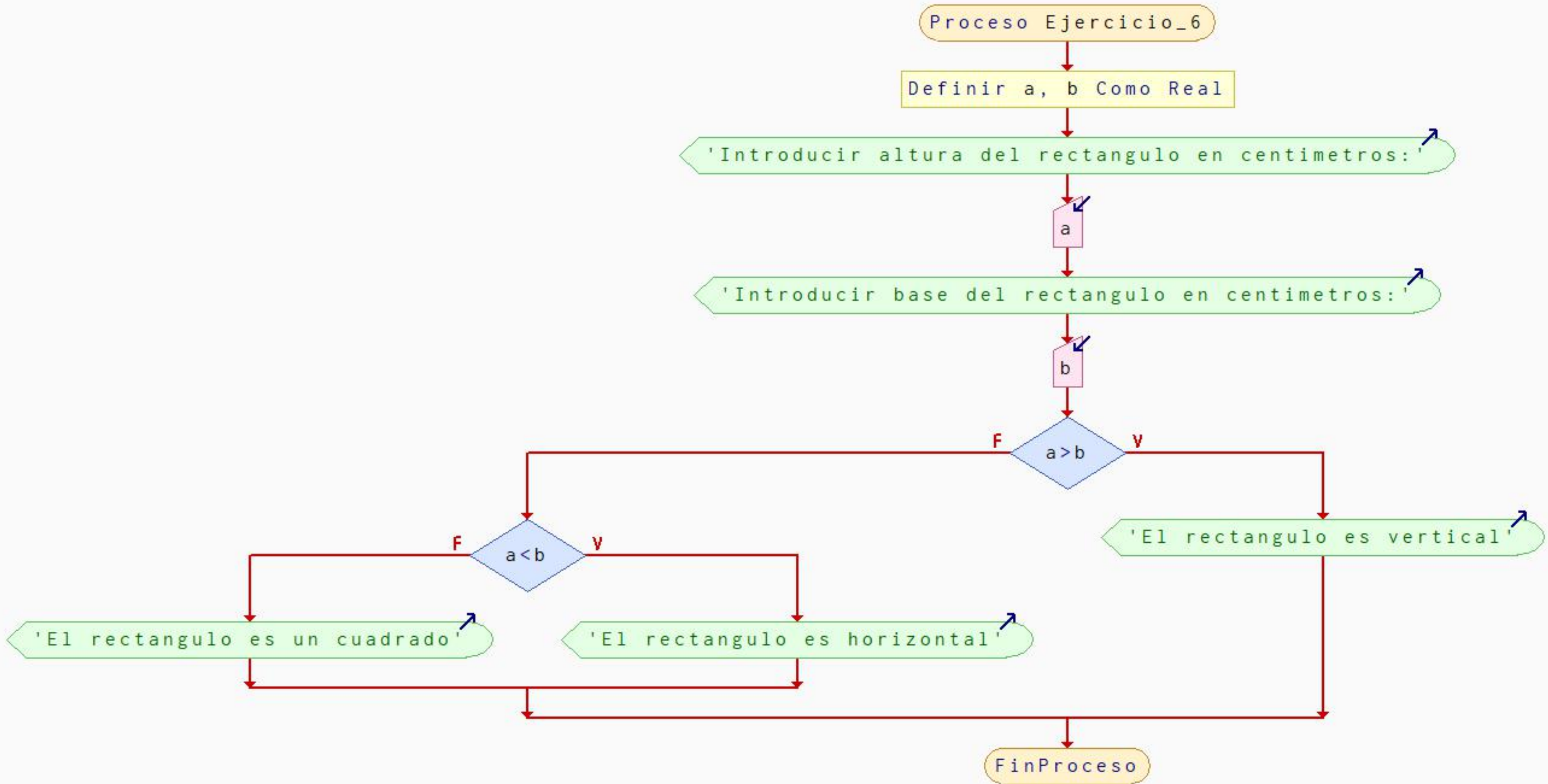
3 imprimir el área del cuadrilátero

Ambiente

Variable	Tipo	Descripción
A	Real	Altura del cuadrilátero
B	Real	Base del cuadrilátero







Linea	a	b
1		
2		
3		
4		
5	50	
6	50	
7	50	50
8	50	50
9	50	50
10	50	50
11	50	50
12	50	50
13	50	50
14	50	50

comentarios/salidas
Introducir altura del rectangulo en centimetros
Introducir base del rectangulo en centimetros:
El rectangulo es un cuadrado



### **Ejercicio 7) Mayor valor**

Realice un algoritmo que pida 5 valores al usuario y luego informe cual es el mayor de los ingresados.

Restricción: la aplicación solo puede tener 2 variables.

Entrada

5 valores

Salida

El valor mas grande

Estrategia

1 pedir el primer valor

2 asignar ese valor a la variable n1

3 pedir el segundo valor

4 asignar ese valor a la variable n2

5 comparar si el valor n1 es menor que n2

5.1 si es así, asignar el valor n2 a n1

6 pedir el tercer valor

7 asignar el valor a la variable n2

8 comparar si el valor n1 es menor que n2

8.1 si es así, asignar el valor n2 a n1

9 pedir el tercer valor

10 asignar el valor a la variable n2

11 comparar si el valor n1 es menor que n2

11.1 si es así, asignar el valor n2 a n1

12 pedir el tercer valor

13 asignar el valor a la variable n2

14 comparar si el valor n1 es menor que n2

14.1 si es así, asignar el valor n2 a n1

15 imprimir el valor n1

Ambiente

Variable	Tipo	Descripcion
n1	Real	Numero 1
n2	Real	Numero 2

Proceso Ejercicio\_7

Definir n1, n2 Como Real

'ingrese el primer valor:'

n1

'ingrese el segundo valor:'

n2

F

$(n1 < n2)$

V

$n1 \leftarrow n2$

'ingrese el tercer valor'

n2

F

$(n1 < n2)$

V

$n1 \leftarrow n2$

'ingrese el cuarto valor'

n2

F

$(n1 < n2)$

V

$n1 \leftarrow n2$

'ingrese el quinto valor'

n2

F

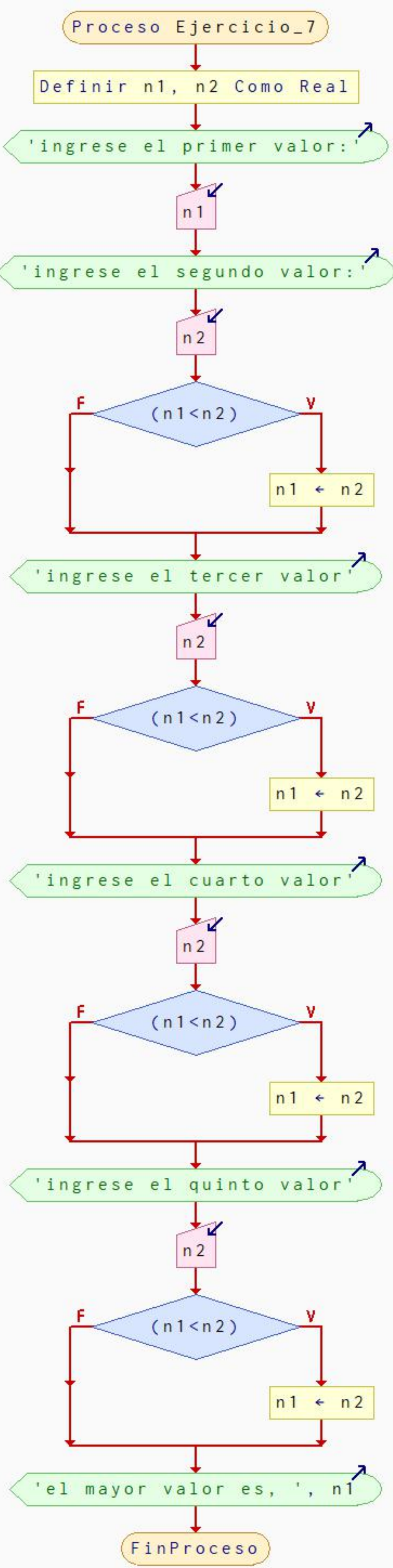
$(n1 < n2)$

V

$n1 \leftarrow n2$

'el mayor valor es, ', n1

FinProceso



Linea	n1	n2	Salida/comentarios
			ingrese el primer valor
0			
0			ingrese el segundo valor
0	1		//compara los dos numeros
1	1		//asigna el valor a la variable
1	1		//finsi
1	1		ingrese el tercer valor
1	1	2	
1	1	2	//compara los dos numeros
2	2	2	//asigna el valor a la variable
2	2	2	//finsi
2	2	2	ingrese el cuarto valor
2	2	3	
2	2	3	//compara los dos numeros
3	3	3	//asigna el valor a la variable
3	3	3	//finsi
3	3	3	ingrese el quinto valor
3	3	4	
3	3	4	//compara los dos numeros
4	4	4	//asigna el valor a la variable
4	4	4	//finsi
4	4	4	el mayor valor es, 4



### **Ejercicio 8) Orden que ocurrió el menor**

Realice un algoritmo que pida 5 valores al usuario y luego informe cual es el número de orden en que se ingresó el menor de ellos.

Restricción: la aplicación solo puede tener 3 variables.

Análisis

Entrada

5 valores

Salida

El menor valor y el orden en el que estuvo ese valor

Estrategia

1 pedir el primer valor

2 asignar ese valor a la variable n1

3 pedir el segundo valor

4 asignar ese valor a la variable n2

5 asignar el texto “primero” a orden

6 comparar si el valor n1 es mayor que n2

6.1 si es así, asignar el valor n2 a n1

6.2 asignar el texto “segundo” a orden

7 pedir el tercer valor

8 asignar el valor a la variable n2

9 comparar si el valor n1 es mayor que n2

9.1 si es así, asignar el valor n2 a n1

9.2 asignar el texto “tercero” a orden

10 pedir el tercer valor

11 asignar el valor a la variable n2

12 comparar si el valor n1 es mayor que n2

12.1 si es así, asignar el valor n2 a n1

12.2 asignar el texto “cuarto” a orden

13 pedir el tercer valor

14 asignar el valor a la variable n2

15 comparar si el valor n1 es mayor que n2

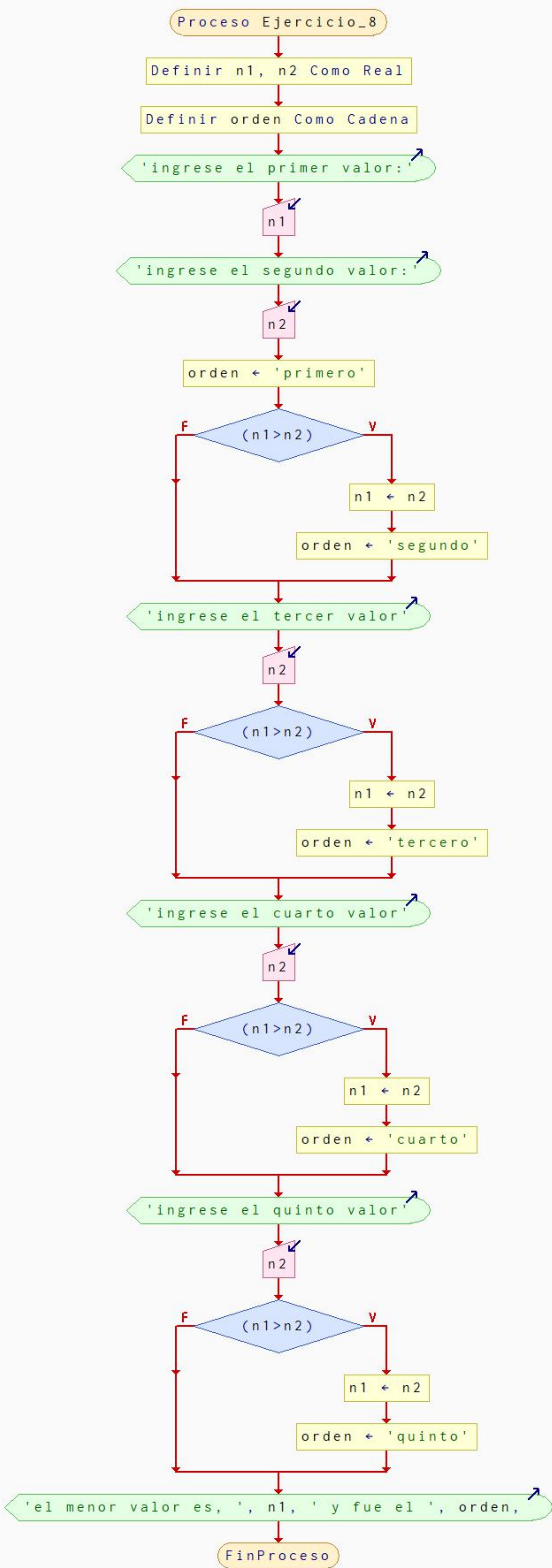
15.1 si es así, asignar el valor n2 a n1

15.2 asignar el texto “quinto” a orden

16 imprimir el valor n1 y el orden

ambiente

Variable	Tipo	Descripcion
n1	Real	Numero 1
n2	Real	Numero 2
orden	Caracter	El orden de el menor valor



Linea	n1	n2	orden	Comentarios/Salidas
1	-	-	-	
2	-	-	-	
3	-	-	-	
4	-	-	-	
5	-	-	-	ingrese el primer valor
6	5	-	-	
7	5	-	-	ingrese el segundo valor
8	5	4	-	
9	5	4	primero	
10	5	4	primero	//comparando numeros
11	4	4	primero	//asignando valor
12	4	4	segundo	//cambiando orden
13	4	4	segundo	
14	4	4	segundo	ingrese el tercer valor
15	4	3	segundo	
16	4	3	segundo	//comparando numeros
17	3	3	segundo	//asignando valor
18	3	3	tercero	//cambiando orden
19	3	3	tercero	
20	3	3	tercero	ingrese el cuarto valor
21	3	2	tercero	
22	3	2	tercero	//comparando numeros
23	2	2	tercero	//asignando valor
24	2	2	cuarto	//cambiando orden
25	2	2	cuarto	
26	2	2	cuarto	ingrese el quinto valor
27	2	1	cuarto	
28	2	1	cuarto	//comparando numeros
29	1	1	cuarto	//asignando valor
30	1	1	quinto	//cambiando orden
31	1	1	quinto	
32	1	1	quinto	el menor valor es, 1 y fue el quinto



## Ejercicio 9) Tenis

Ingresado el nombre de los jugadores y el resultado de cada set (3) de un partido de tenis, informe en pantalla cuál es el ganador.

*Ejemplo: Nadal, Del Potro: 7,5,4,6,6,2*

*Ganador Nadal*

Análisis

Entradas

Nombres de los dos jugadores

Resultados de los 3 sets

Salida

Resultado de quien gano

Estrategia

1 pedir el nombre de los dos jugadores

2 pedir el resultado del primer set

3 comparar el puntaje del primer set

3.1 si gano el j1, asignar un punto a la variable j1

3.2 si no, asignar un punto a la variable j2

4 comparar el puntaje del segundo set

4.1 si gano el j1, asignar un punto a la variable j1

4.2 si no, asignar un punto a la variable j2

5 comparar el puntaje del tercer set

5.1 si gano el j1, asignar un punto a la variable j1

5.2 si no, asignar un punto a la variable j2

6 comparar el numero de sets ganados entre los dos

6.1 si gano el j1, asignar el nro 1 a f1

6.2 si no, asignar el nro 2 a f1

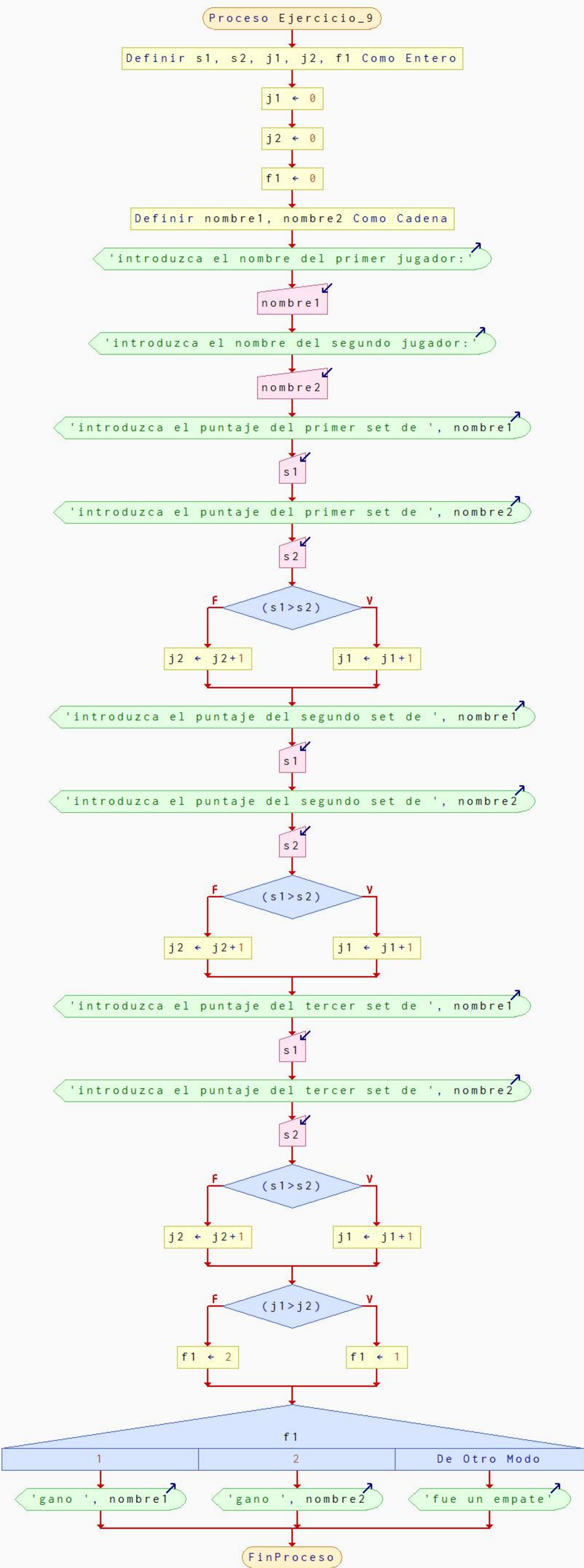
7 comparar los casos sobre f1

7.1 si f1 tiene el valor de 1, escribir que gano el jugador 1

7.2 si f1 tiene el valor de 2, escribir que gano el jugador 2

7.3 de otro modo, escribir “empate”

Variable	tipo	Descripción
nombre1	Carácter	Nombre de jugador 1
nombre2	Carácter	Nombre de jugador 2
s1	Real	Set del jugador 1
s2	Real	Set del jugador 2
j1	Real	Puntaje del jugador 1
j2	Real	Puntaje del jugador 2
f1	Real	Caso de quien gano



linea	nombre1	nombre2	s1	s2	j1	j2	f1
1 -	-	-	-	-	-	-	-
2 -	-	-	-	-	-	-	-
3 -	-	-	-	-	-	-	-
4 -	-	-	-	-		0 -	-
5 -	-	-	-	-		0	0 -
6 -	-	-	-	-		0	0
7 -	-	-	-	-		0	0
8 jorge	-	-	-	-		0	0
9 jorge	-	-	-	-		0	0
10 jorge	jorgelina	-	-	-		0	0
11 jorge	jorgelina	-	-	-		0	0
12 jorge	jorgelina		2 -			0	0
13 jorge	jorgelina		2 -			0	0
14 jorge	jorgelina		2	3		0	0
15 jorge	jorgelina		2	3		0	0
16 jorge	jorgelina		2	3		0	0
17 jorge	jorgelina		2	3		0	1
18 jorge	jorgelina		2	3		0	1
19 jorge	jorgelina		2	3		0	1
20 jorge	jorgelina		5	3		0	1
21 jorge	jorgelina		5	3		0	1
22 jorge	jorgelina		5	7		0	1
23 jorge	jorgelina		5	7		0	1
24 jorge	jorgelina		5	7		0	1
25 jorge	jorgelina		5	7		0	2
26 jorge	jorgelina		5	7		0	2
27 jorge	jorgelina		5	7		0	2
28 jorge	jorgelina		2	7		0	2
29 jorge	jorgelina		2	7		0	2
30 jorge	jorgelina		2	2		0	2
31 jorge	jorgelina		2	2		0	2
32 jorge	jorgelina		2	2		0	2
33 jorge	jorgelina		2	2		0	3
34 jorge	jorgelina		2	2		0	3
35 jorge	jorgelina		2	2		0	3
36 jorge	jorgelina		2	2		0	3
37 jorge	jorgelina		2	2		0	3
38 jorge	jorgelina		2	2		0	3
39 jorge	jorgelina		2	2		0	3
40 jorge	jorgelina		2	2		0	3
41 jorge	jorgelina		2	2		0	3
42 jorge	jorgelina		2	2		0	3
43 jorge	jorgelina		2	2		0	3



salida/comentarios

introduzca el nombre del primer jugador:

introduzca el nombre del segundo jugador:

introduzca el puntaje del primer set de jorge

introduzca el puntaje del primer set de jorgelina

//compara los resultados

//falla la primera comparasion

//asigna el valor

//finsi

introduzca el puntaje del segundo set de jorge

introduzca el puntaje del segundo set de jorgelina

//compara los resultados

//falla la primera comparasion

//asigna el valor

//finsi

introduzca el puntaje del tercer set de jorge

introduzca el puntaje del tercer set de jorgelina

//compara los resultados

//falla la primera comparasion

//asigna el valor

//finsi

//compara los resultados

//falla la primera comparasion

//asigna el valor

//finsi

//caso 2

gano jorgelina

### Ejercicio 10) Año bisiesto!

Implemente un algoritmo que permita determinar si un año es bisiesto o no.

Un año es bisiesto si es múltiplo de 4 (por ejemplo 1984). Los años múltiplos de 100 no son bisiestos, salvo si ellos son también múltiplos de 400 (2000 es bisiesto, pero 1800 no lo es).

Análisis

Entradas

Un año

Salidas

Si es bisiesto o no

Relación

Si es divisible por 4 y 400 son bisiestos o si son divisibles por 4 y lo múltiplos de 100

Estrategia

1 pedir un año

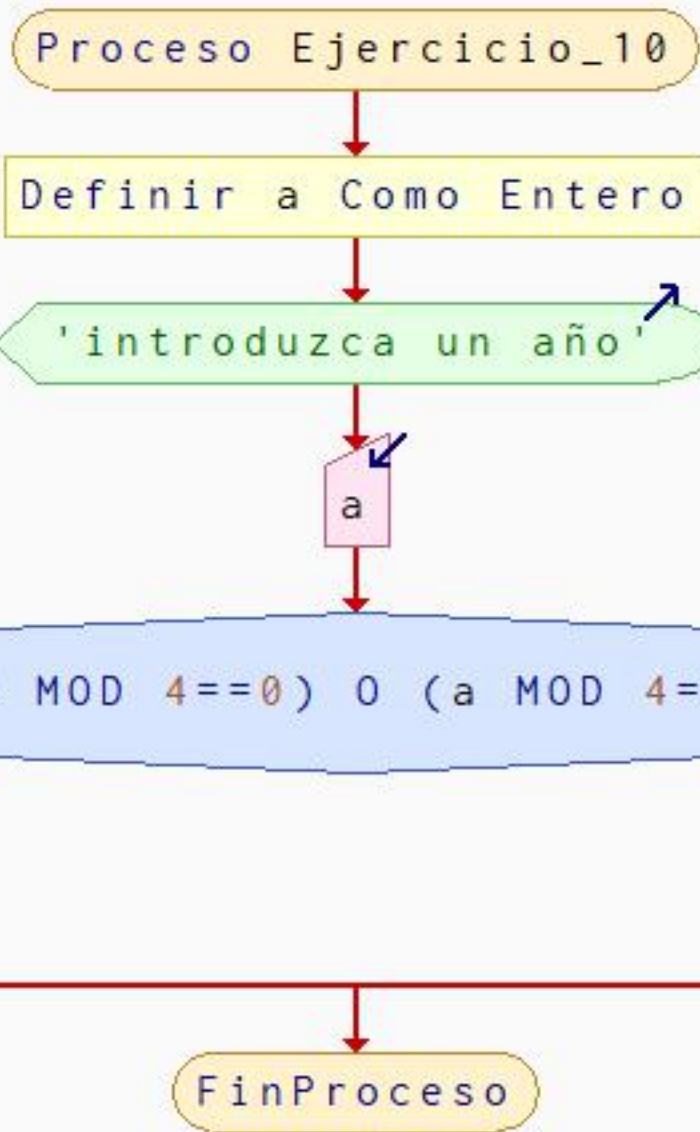
2 comparar si es divisible por 400 y 4 o si es divisible por 4 y no 100

2.1 si es así, escribir que el año es bisiesto

2.2 si no es así, escribir que el año no es

Ambiente

variable	tipo	Descripción
a	Entero	El año



Linea	a	Salida/Comentarios
1	-	
3	-	
4	-	Introduzca un año
5	2001	
6	2001	
7	2001	el año no es viciesto
8	2001	
9	2001	

### Ejercicio 11) Día del mes

Realice un algoritmo que permita ingresar el número del mes y determine cuantos días tiene. Para el caso de febrero, el algoritmo deberá indicar que no cuenta con la información necesaria para dar la respuesta.

Análisis

Entrada

Un numero refiriéndose al mes

Salida

Si tiene 31 o 30, si es febrero, o si no es un mes valido

Estrategia

1 pedir un numero de mes

2 comparar m con los siguientes casos

2.1 si m es 1,3,5,7,8,10,12. Imprimir que el mes tendría 31 dias

2.2 si m es 4,6,9,11. Imprimir que el mes tendría 30 dias

2.3 si m es 2. Imprimir el caso especial de febrero

2.4 si m es otro numero. Imprimir que es un mes invalido

Ambiente

Variable	Tipo	Descripcion
m	Entero	mes



Proceso Ejercicio\_11

Definir m Como Entero

'ingresar un numero de mes 1-12'

m

m

1, 3, 5, 7, 8, 10, 12

4, 6, 9, 11

2

De Otro Modo

'tiene 31 dias este mes'

'tiene 30 dias este mes'

'este programa no cuenta con la capacidad de calcular cuantos dias tiene este mes'

'ingrese un mes valido'

FinProceso

Linea	m	Salida/Comentarios
1	-	
2	-	
3	-	
4	-	ingresar un numero de mes 1-12
5	9	
6	9	
7	9	
8	9	
9	9	
10	9	
11	9	
12	9	
13	9	
14	9	
15	9	
16	9	tiene 30 días este mes
17	9	
18	9	//fin del proceso

## Ejercicio 12) Ruleta

Se desea simular parte de un juego de ruleta donde el usuario ingresa un número entre 0 y 36 (el sistema debe verificarlo) y luego informar si es:

- a. 0 (banca gana)
- b. Mayor o Menor
- c. 1ra, 2da o 3ra Docena
- d. 1ra, 2da o 3ra Columna

análisis

entradas

el numero

salidas

sí es 0, mayo o menor, 1era 2da o 3ra docena y 1ra 2da o 3ra columna

estrategia

1 pedir el numero

2 comparar si el número es 0

2.1 si es así, decir que la banca gana y terminar

2.2 si no es así, comparar si el numero es mayor que 36

2.2.1 si es así, escribir que el número es invalido

2.2.2 si no es así empezar a comparar

2.2.2.1 comparar si es mayor que 19

2.2.2.1.1 si es así, escribir que es mayor

2.2.2.1.2 si no, escribir que es menor

2.2.2.2 comparar si es menor o igual que 12

2.2.2.2.1 si es así, escribir que es de primera docena

2.2.2.2.2 si no es así, comparar si es menor o igual a 25

2.2.2.2.2.1 si es así, imprimir que es de segunda docena

2.2.2.2.2.1 si no es así, imprimir que es de tercera docena

2.2.3 comparar si el módulo del número sobre 3 da 1

2.2.3.1 si es así, imprimir que es de primera columna

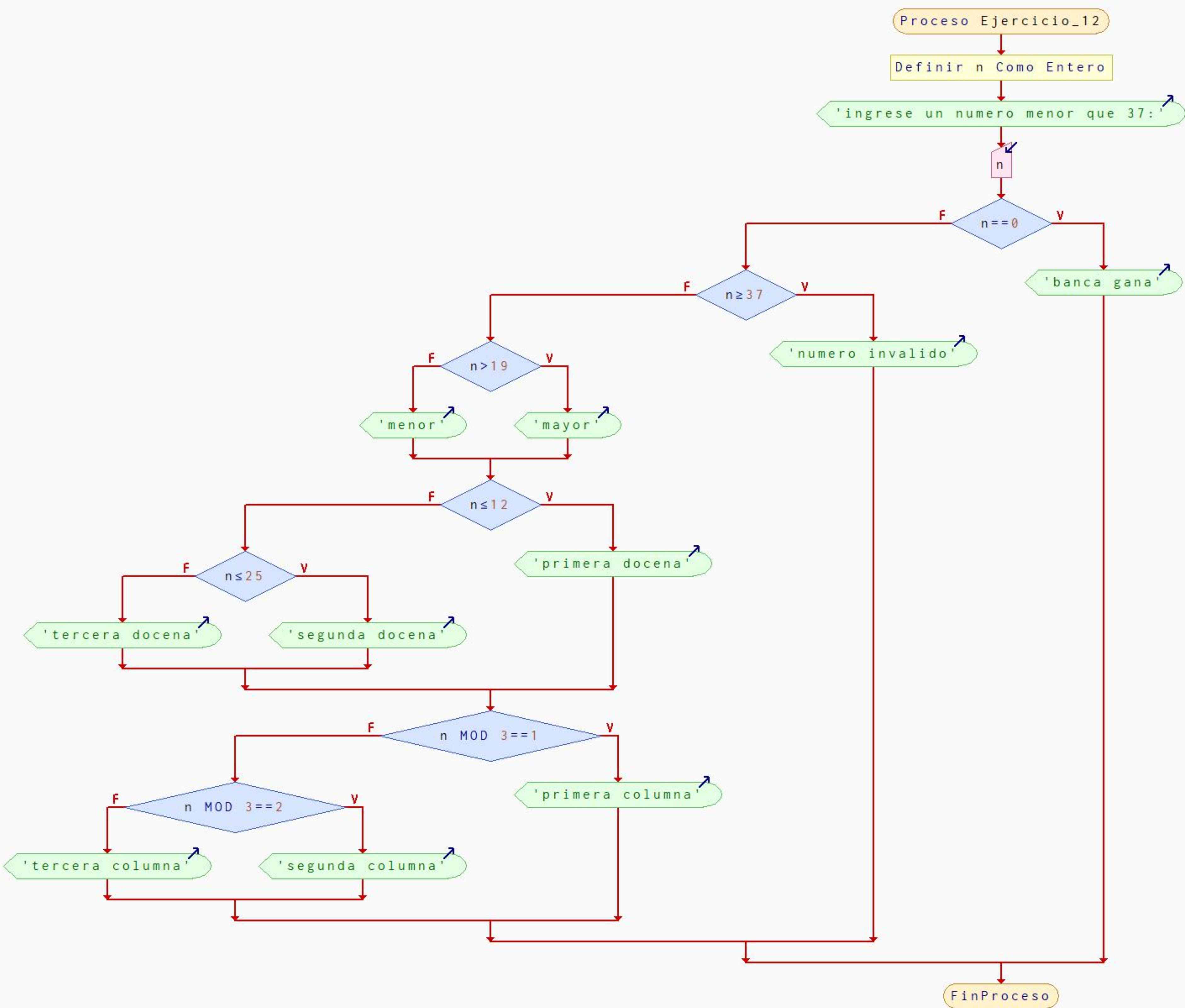
2.2.3.2 si no es así, comparar si el modulo del numero sobre 3 da 2

2.2.3.2.1 si es así, imprimir que es de segunda columna

2.2.3.2.2 si no es así, imprimir que es de tercera columna

Ambiente

Variable	tipo	Descripción
n	entero	Numero de la ruleta





Linea	n	salida/comentarios
1		
2		ingrese un numero menor que 37
3	8	
4	8	
5	8	
6	8	
7	8	
8	8	
9	8	menor
10	8	
11	8	
12	8	primera docena
13	8	
14	8	
15	8	
16	8	
17	8	
18	8	
19	8	segunda columna
20	8	
21	8	
22	8	

### Ejercicio 13) Azar

**Modifique el algoritmo anterior utilizando la función Azar() para generar un número aleatorio. ¿Qué modificaciones debe realizar?**

- a. 0 (banca gana)
- b. Mayor o Menor
- c. 1ra, 2da o 3ra Docena
- d. 1ra, 2da o 3ra Columna

análisis

entradas

el numero aleatorio entre 0 y 36

salidas

si es 0, mayo o menor, 1era 2da o 3ra docena y 1ra 2da o 3ra columna

estrategia

1 pedir el numero

2 comparar si el número es 0

2.1 si es así, decir que la banca gana y terminar

2.2 si no es así empezar a comparar

2.2.1 comparar si es mayor que 19

2.2.1.1 si es así, escribir que es mayor

2.2.1.2 si no, escribir que es menor

2.2.2 comparar si es menor o igual que 12

2.2.2.1 si es así, escribir que es de primera docena

2.2.2.2 si no es así, comparar si es menor o igual a 25

2.2.2.2.1 si es así, imprimir que es de segunda docena

2.2.2.2.1 si no es así, imprimir que es de tercera docena

2.3 comparar si el módulo del número sobre 3 da 1

2.3.1 si es así, imprimir que es de primera columna

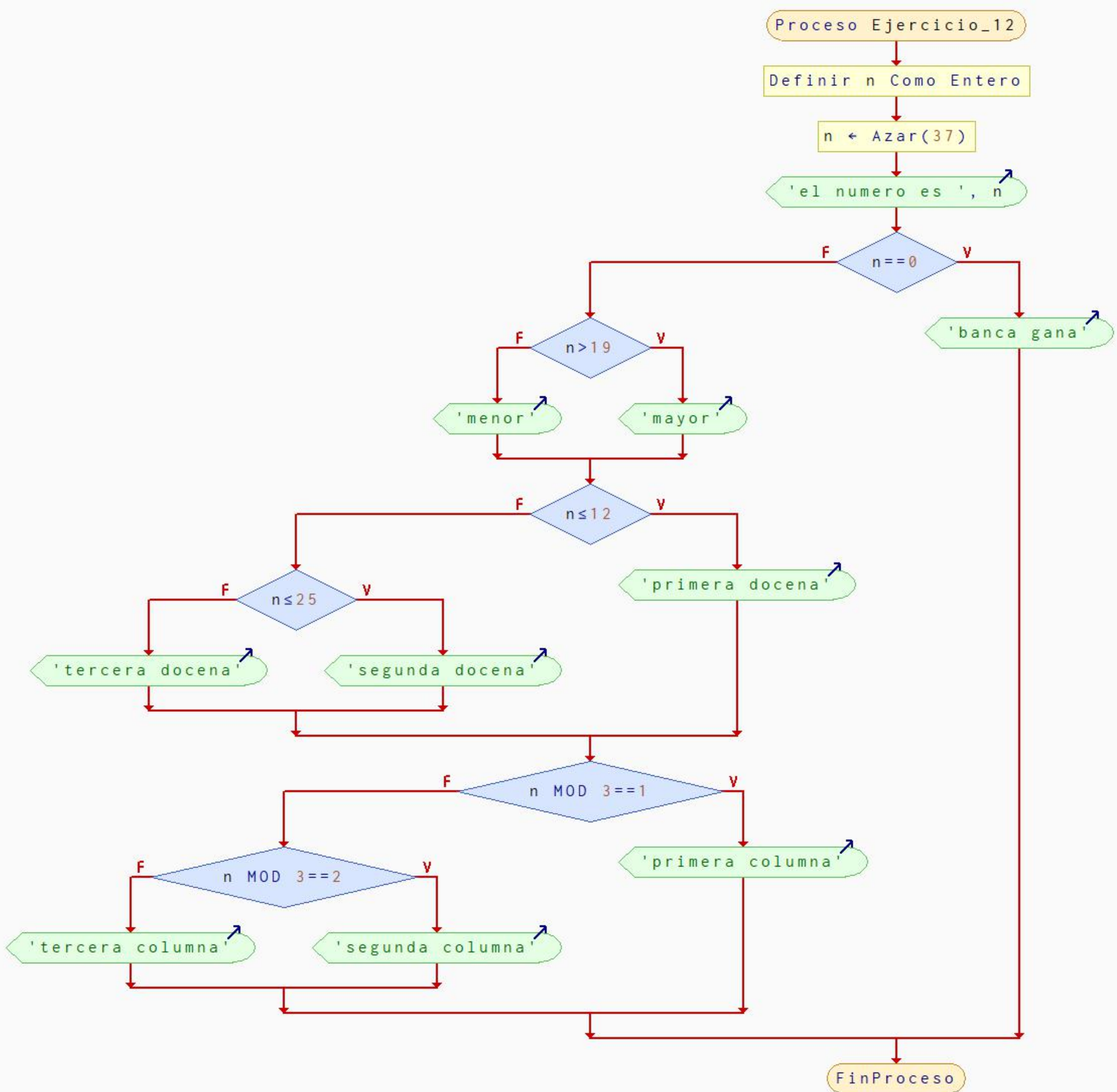
2.3.2 si no es así, comparar si el modulo del numero sobre 3 da 2

2.3.2.1 si es así, imprimir que es de segunda columna

2.3.2.2 si no es así, imprimir que es de tercera columna

Ambiente

Variable	tipo	Descripción
N	entero	Numero de la ruleta



Linea	n	Salida/Comentarios
1	-	
2	-	
3	-	
4	7	
5	7	el numero es 7
6	7	
7	7	
8	7	
9	7	
10	7	menor
11	7	
12	7	primera docena
13	7	
14	7	primera columna
15	7	
16	7	