

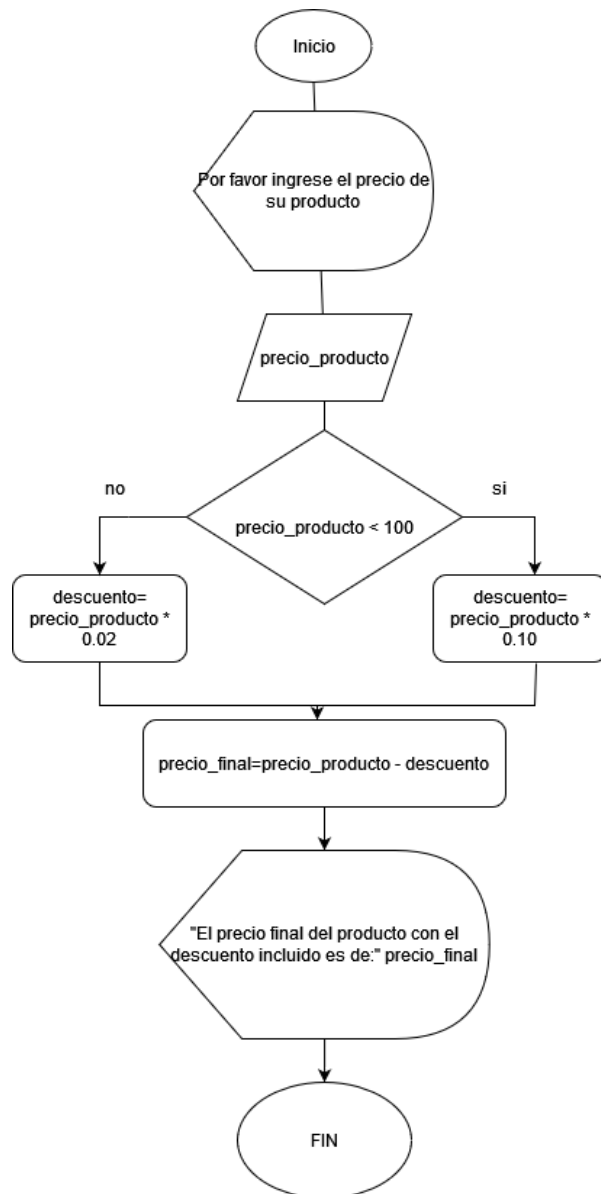
### Tarea 3.1: Diagramas de flujo

1. Cree diagramas de flujo de los ejercicios de pseudocódigo previamente creados.

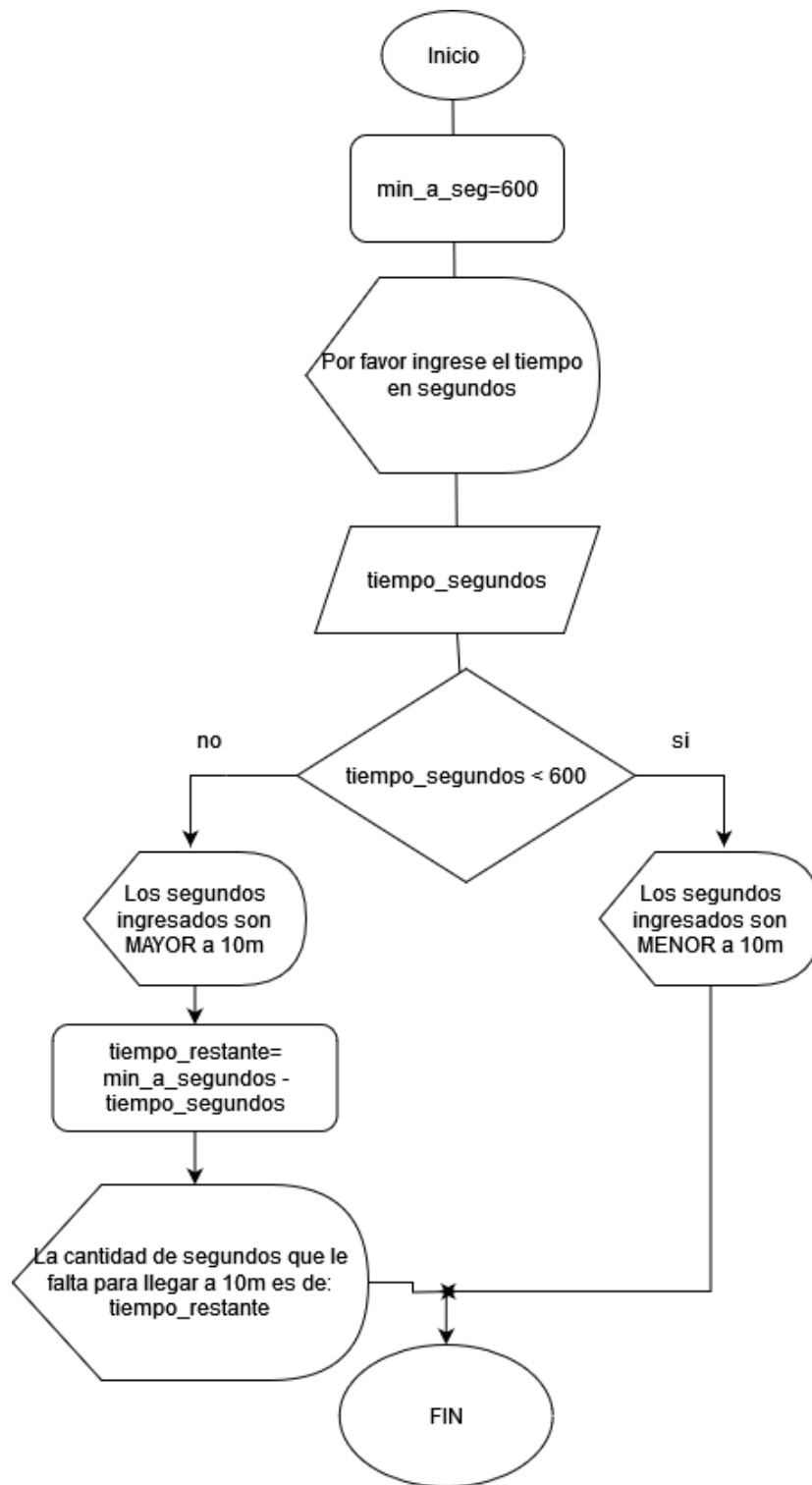
Cree un pseudocódigo que le pida un **precio de producto** al usuario, calcule su descuento y muestre el precio final tomando en cuenta que:

Si el precio es menor a 100, el descuento es del 2%.

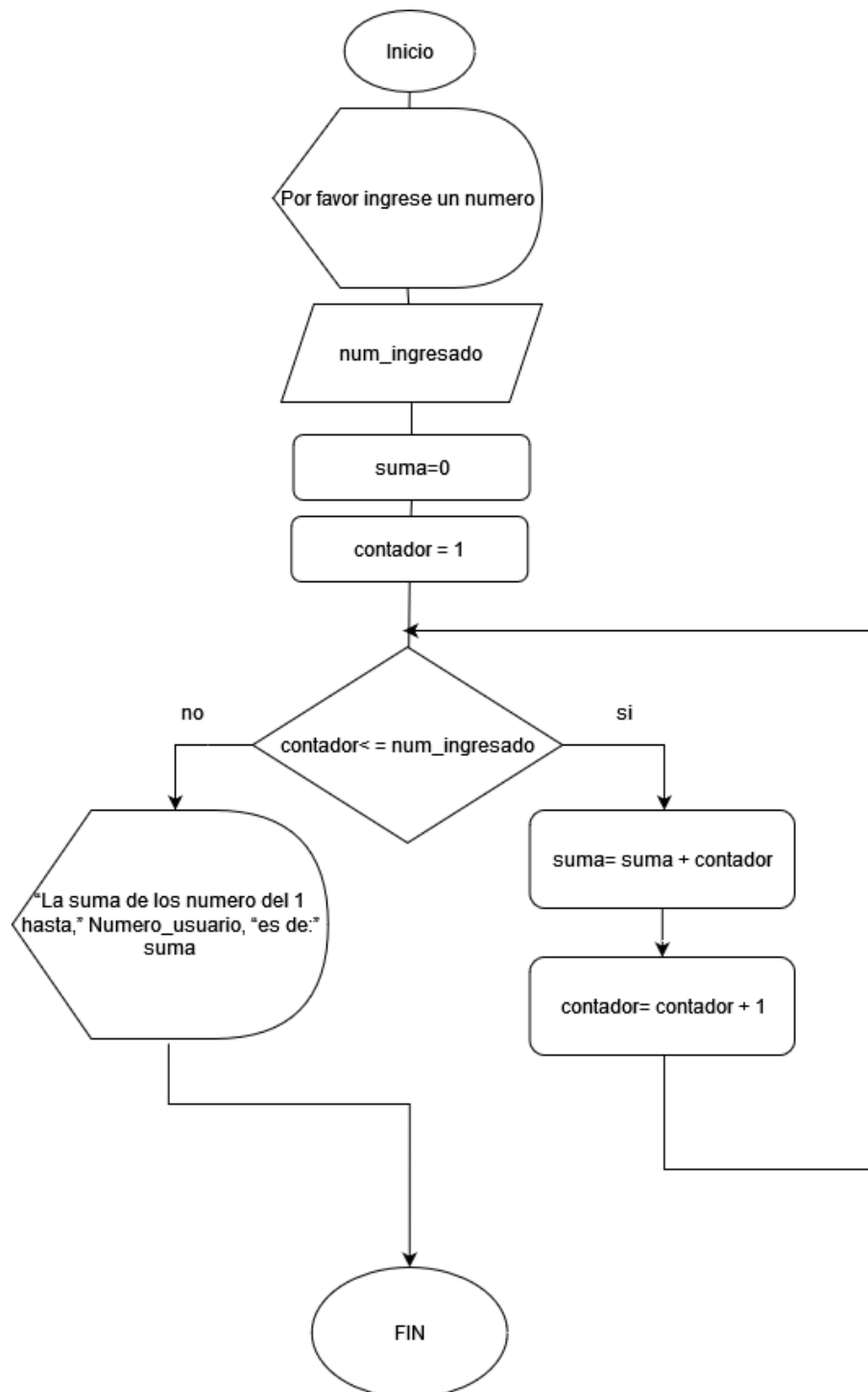
Si el precio es mayor o igual a 100, el descuento es del 10%.



Cree un pseudocódigo que le pida un **tiempo en segundos** al usuario y calcule si es menor o mayor a 10 minutos. Si es menor, muestre cuantos segundos faltarían para llegar a 10 minutos. Si es mayor, muestre "Mayor".

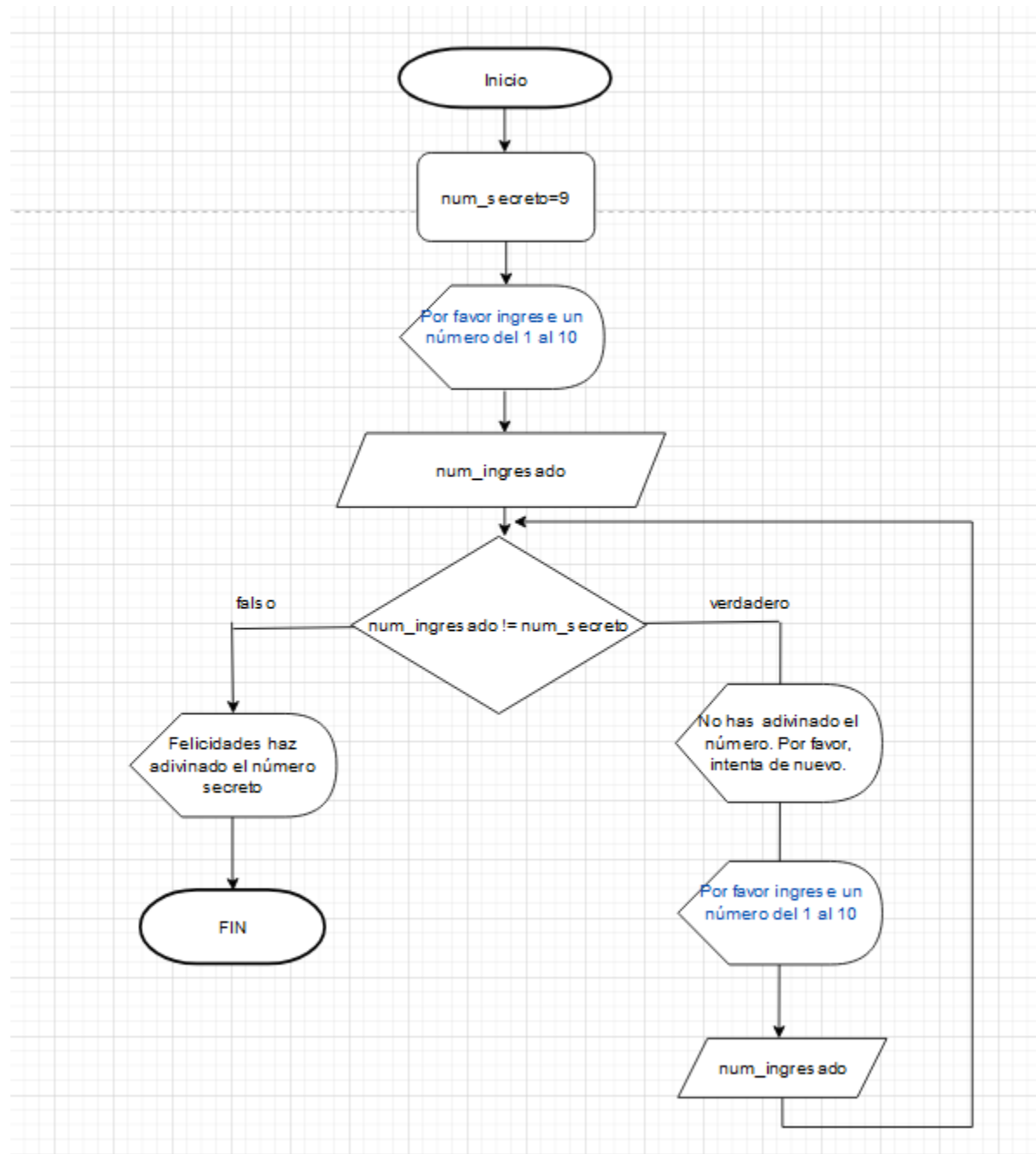


Cree un algoritmo que le pida un numero al usuario, y realice una suma de cada numero del 1 hasta ese número ingresado. Luego muestre el resultado de la suma.

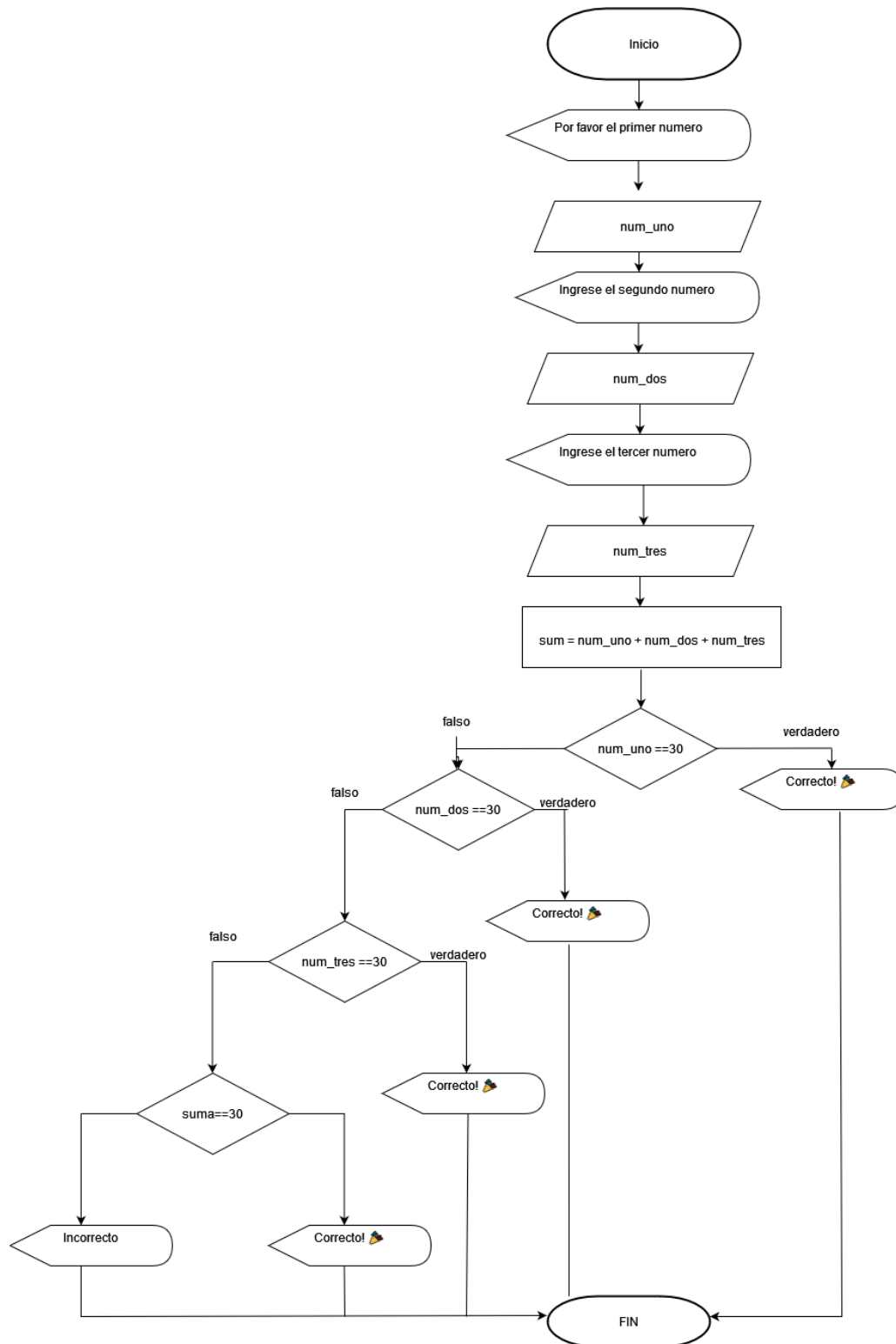




2. Cree un diagrama de flujo que tenga un número secreto del 1 al 10, y le pida al usuario adivinar ese número. El algoritmo no debe terminar hasta que el usuario adivine el número.



1. Cree un diagrama de flujo que pida 3 números al usuario. Si uno de esos números es 30, o si los 3 sumados dan 30, mostrar “Correcto”. Sino, mostrar “incorrecto”.

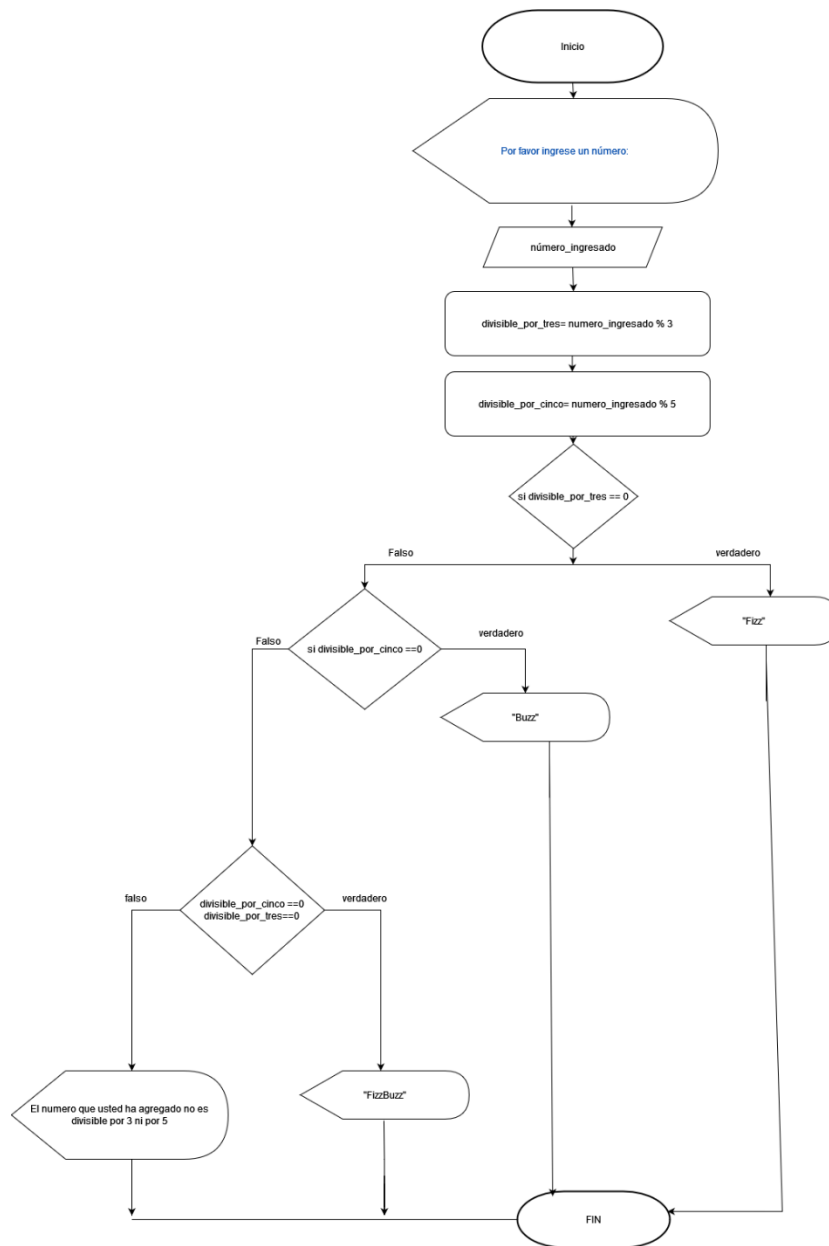


## ☆ Ejercicios Extra

1. Cree un diagrama de flujo que e pida 5 números al usuario y muestre el mayor.

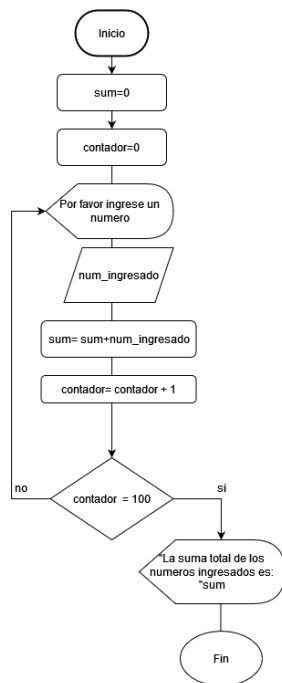


2. Cree un diagrama de flujo que le pida un numero al usuario y muestre “Fizz” si es divisible entre 3, “Buzz” si es divisible entre 5, y “FizzBuzz” si es divisible entre ambos.





2. Cree un diagrama de flujo que le pida 100 números al usuario y muestre la suma de todos.



3. Cree un diagrama de flujo que le pida 100 números al usuario y muestre el mayor de todos.  
Ejemplos:

