

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

ACTIVIDAD PRÁCTICA NO. 9

Valery Lucía Muñoz Franco 1087223

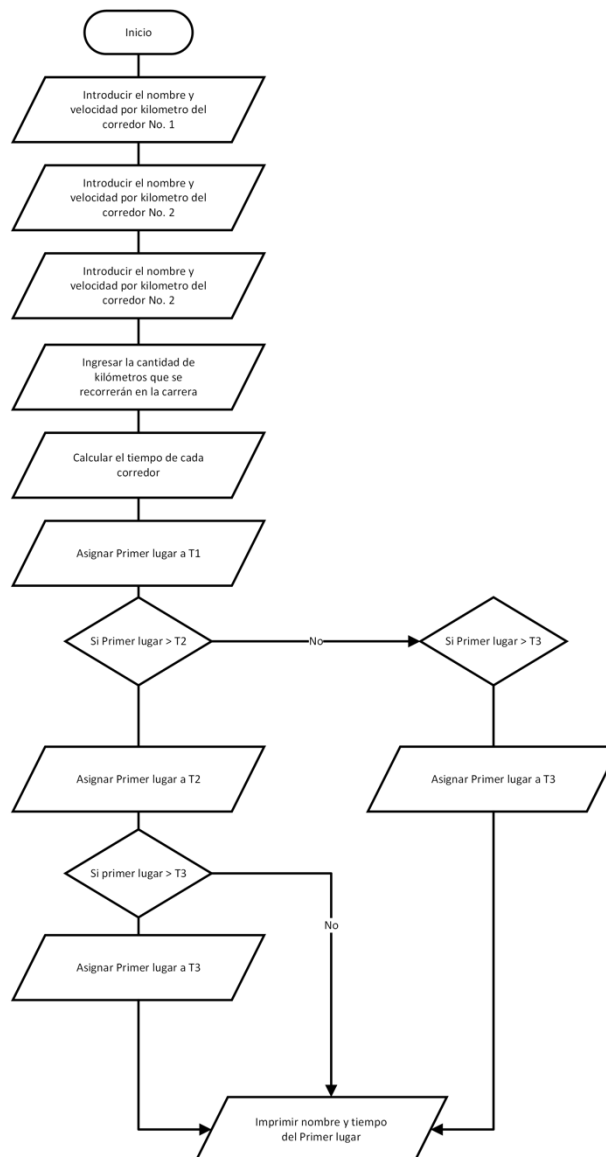
1.

Realice el análisis y algoritmo en diagrama de flujo para el siguiente problema:

Se le ha solicitado crear un programa que le permita simular quien sería el ganador de una carrera y en cuanto tiempo llegará; al ingresar los nombres y velocidades por kilómetro de tres corredores e indicando la cantidad de kilómetros que se recorrerá en la carrera.

Por ejemplo, si en una carrera de 10 km, Juan corre a 15 km/h, Lucia corre a 12 km/h y Any corre a 17 km/h el programa debe mostrar que Any sería la ganadora y llegaría en 0.59 horas.

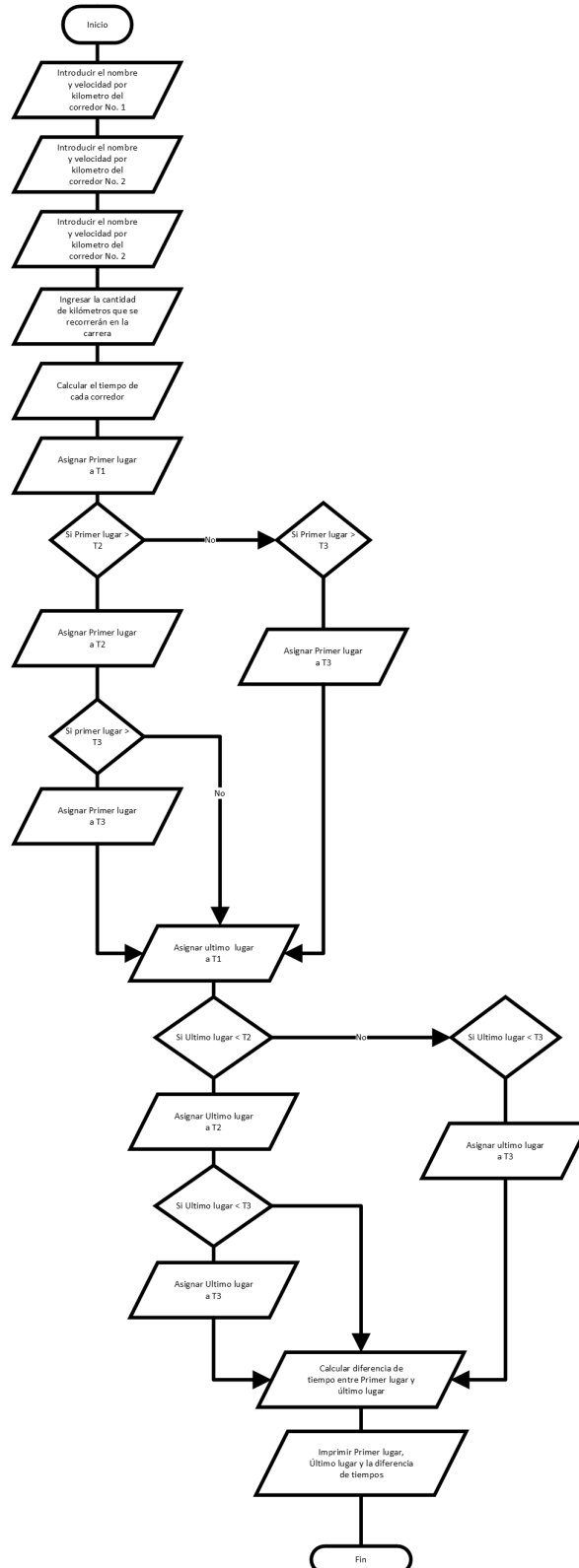
Solución



2.

Basado en el problema anterior, agregue a dicha solución quien llegaría en último lugar y la diferencia de tiempo con el primer lugar.

Solución





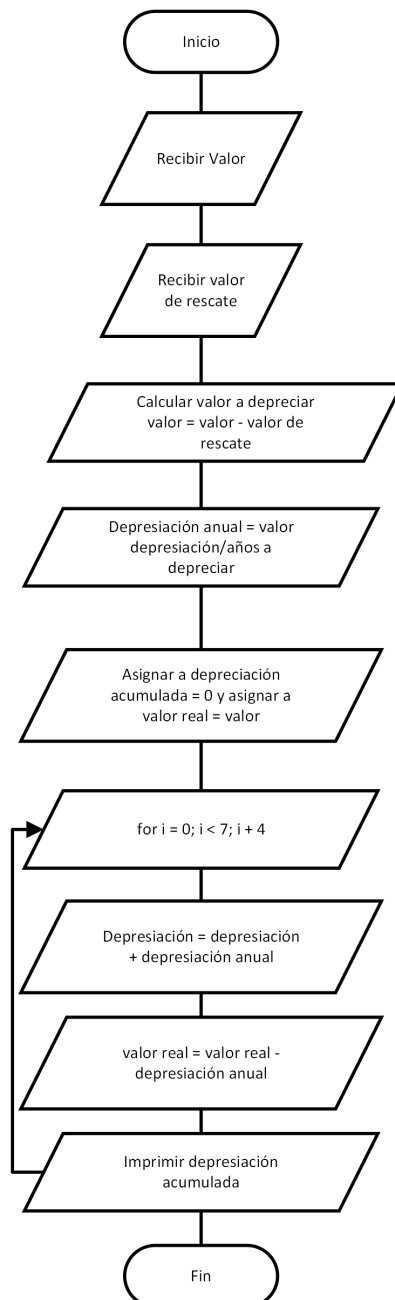
Marque con una X la casilla que considere que coincide.

Lenguaje	Declarativo	Imperativo	Orientado a Objetos	Intérprete	Compilador
C#		X	X		X
Java		X	X		X
Javascript	X			X	
PHP	X			X	
Perl		X	X	X	
Python	X		X	X	
C		X			X
Haskell	X			X	
SQL	X			X	
Ruby		X	X		X
Pascal		X			X



Realice el análisis y algoritmo en diagrama de flujo del siguiente problema:
Se desea obtener una tabla con las depreciaciones acumuladas y los valores reales de cada año, de un automóvil comprado en Q100,000.00 en el año en el año 2016, durante los seis años siguientes suponiendo un valor de recuperación o rescate de Q50,000.00. Realizar el análisis del problema, usando la fórmula de la *depreciación anual constante* para cada año de vida útil.

Solución:





Realice el análisis y algoritmo en diagrama de flujo del siguiente programa
Se le solicita crear un programa que calcule la nota de una evaluación de un estudiante, para ello le proporcionaran la cantidad de respuestas, incorrectas y en blanco y debe mostrar su puntaje final, conociendo que por cada respuesta correcta tiene 5 puntos, por cada respuesta incorrecta tiene -1 punto, y por cada respuesta en blanco 0.

Solución:

