



TP0 – INTRODUCCIÓN A LA DIAGRAMACIÓN LÓGICA

CONSIGNA

Realizar la diagramación lógica aplicada al diseño de los algoritmos necesarios para resolver los siguientes ejercicios.

1. Diseñar un algoritmo que permita visualizar en pantalla la leyenda "Este es mi primer programa".
2. Diseñar un algoritmo que permita a un usuario ingresar un número desde el teclado y que luego lo informe, se deberá pedir el ingreso mediante la leyenda "Por favor ingrese un número" y luego informar con la forma "El número ingresado es:".
3. Desarrollar un algoritmo que le solicite al usuario ingresar dos número y luego informe la sumatoria, el producto y la diferencia entre ambos.
4. Se solicita el ingreso de un número, se informa dicho número elevado al cubo.
5. Diseñar un algoritmo que permita realizar el intercambio entre dos variables numéricas luego informar por pantalla.
6. Armar un algoritmo que permita al usuario ingresar su edad para luego informar el año en que nació.
7. Sabiendo que un vehículo recorre 100km con 12,5 litros de combustible, realizar un algoritmo que le permita al usuario ingresar litros de combustible para informar cuántos kilómetros podrá recorrer.
8. Sabiendo que la superficie de un círculo se determina con la expresión $S = \pi * r^2$ desarrollar un programa que permita calcular e informar dicha superficie, se tratará de que el mismo sea lo más interactivo posible, es decir, se deberán mostrar leyendas indicando al usuario lo que debe hacer. Además se deberá informar el resultado con la forma "La superficie del círculo es:".
9. Modificar el ejercicio anterior de manera que el algoritmo permita determinar la superficie de un triángulo rectángulo.
10. Luego de la lectura del apunte con código **AyEDD03**, desarrollar un algoritmo que permita ingresar la edad de una persona para luego informar si la misma es mayor o no. Se considera mayor de edad a la persona que tiene 18 años o más.