

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

(Diagramas de flujo y pseudocódigo)

Ejercicios (Estructura secuencial)

1. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que calcule la suma de dos números introducidos por el usuario.
2. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que calcule el triple de un número introducido por el usuario.
3. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que calcule el producto y el cociente de dos números introducidos por el usuario.
4. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que calcule el perímetro y el área de un cuadrado. La longitud del lado ha de ser introducida por el usuario.
5. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que calcule la longitud de una circunferencia y el área del círculo. El valor del radio ha de ser introducido por el usuario.

Ejercicios (Estructura condicional)

1. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que pida un número al usuario y diga si ese número es par o impar.
2. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que pida un número al usuario y diga si ese número es positivo o negativo.
3. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que pida la edad al usuario y diga si es mayor o menor de edad.
4. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que pida un número al usuario y diga si ese número es o no múltiplo de tres.
5. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que pida un número al usuario y diga si ese número es o no múltiplo de tres y de cinco.

Ejercicios (Estructura iterativa)

1. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que imprima diez veces la frase “Hoy es viernes.”.
2. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que imprima los diez primeros números naturales.
3. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que calcule la suma de los diez primeros números naturales.
4. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que calcule la suma de una serie de números introducidos por el usuario hasta que se introduzca un cero.
5. Diseña el diagrama de flujo correspondiente a un algoritmo que pida un número al usuario y diga si ese número es primo.