

Laboratorio de Programación



Escuela de Educación Secundaria Técnica N°1
"Juan Bautista Alberdi"
Conesa - San Nicolás

EJERCICIOS EN DIAGRAMA DE FLUJO.

Simbología

INICIO / FIN		Representa el inicio y fin de un programa. También puede representar una parada o interrupción programada que sea necesaria realizar en un programa.
PROCESO		Cualquier tipo de operación que pueda originar cambio de valor, formato o posición de la información almacenada en memoria, operaciones aritméticas, de transformaciones, etc.
BIFURCACION		Indica operaciones lógicas o de comparación entre datos (normalmente dos) y en función del resultado de la misma determina (normalmente si y no) cual de los distintos caminos alternativos del programa se debe seguir.
FLECHAS		Indica el sentido de la ejecución de las operaciones
CONECTOR MISMA PAGINA		Sirve para enlazar dos partes cualesquiera de un diagrama a través de un conector en la salida y otro conector en la entrada. Se refiere a la conexión en la misma página del diagrama
CONECTOR PAGINA DISTINTA		Conexión entre dos puntos del organigrama situado en páginas diferentes.
SALIDA POR IMPRESORA		Se utiliza en ocasiones en lugar del símbolo de salida. El dibujo representa un pedazo de hoja.
SALIDA POR PANTALLA		Se utiliza en ocasiones en lugar del símbolo de salida.
ENTRADA DE DATOS		Se utiliza para ingresar datos.

Laboratorio de Programación



Escuela de Educación Secundaria Técnica N°1
"Juan Bautista Alberdi"
Conesa - San Nicolás

INGRESO POR TECLADO		Se utiliza en ocasiones en lugar del símbolo de entrada.
---------------------------	---	--

- 1) Hacer un programa que sume dos números y muestre el resultado
- 2) Calcular el promedio de tres números e imprimir el resultado.
- 3) Ingresar la nota del examen de programación y si es mayor o igual a siete imprimir que aprobó, sino que debe recuperar.
- 4) Calcular la nota del trimestre a partir de tres notas, luego determinar si aprobó o debe recuperar e informarlo.
- 5) Realizar un algoritmo para determinar el sueldo de un empleado, teniendo en cuenta que si trabajo menos de 5 años la antigüedad será del 30% y si trabajo igual o más de 5 años del 50%. ($\text{Sueldo a cobrar} = (\text{sueldo} + \text{sueldo}) * \%$)
- 6) Dados 3 números determinar el mayor e informar por pantalla el resultado
- 7) Hacer un programa que cuente desde uno hasta cien, imprimir el resultado
- 8) Contar e imprimir los números desde uno hasta diez.
- 9) Ingresar un valor por teclado y determinar si es positivo, negativo o igual a cero, imprimir una leyenda en cada caso
- 10) En un curso de computación, que consta de 24 alumnos, deberán armar un algoritmo que informe por pantalla el apellido y nombre junto a la nota de examen de cada alumno.
- 11) Ingresar un valor por teclado y determinar si es menor que 10 si está comprendido entre 10 y 100 o si es mayor a 100, imprimir una leyenda, repetir el proceso 10 veces.
- 12) Ingresar valores por teclado y acumularlos en una variable detener el proceso cuando la suma supere los 78500, al final imprimir el resultado
- 13) Ingresar 10 valores por teclado y obtener la sumatoria de los mismos. Imprimir los resultados.
- 14) Ingresar 10 valores numéricos por teclado y calcular la suma, el promedio e imprimir la suma, el promedio agregando una leyenda en cada caso.
- 15) Ingresar 100 valores por teclado y determinar cuántas veces el valor ingresado es:
 - a) Mayor a 0 y menor a 10
 - b) Esta comprendido entre 10 y 100 ambos inclusive.
 - c) Es mayor a 100
 - d) Es negativo
 - e) Es igual a 0

Laboratorio de Programación



Escuela de Educación Secundaria Técnica N°1
"Juan Bautista Alberdi"
Conesa - San Nicolás

Imprimir los resultados.

16) Ingresar 10 valores numéricos y obtener el promedio de los que estén comprendidos entre 5 y 2500 ambos inclusive, imprimir el resultado.