

RELACIÓN DE EJERCICIOS DE PROGRAMACIÓN EN PSEUDOCÓDIGO

1. Algoritmo Cero: determinar si un número introducido por teclado es positivo, cero o negativo.
2. Algoritmo ParImpar: determinar si un número introducido por teclado es par o impar.
3. Algoritmo Edad: leer la edad y decir si es mayor o menor de edad.
4. Algoritmo Mayor: para determinar el mayor de tres números.
5. Algoritmo Dólar: para convertir de Euros a Dolares
6. Algoritmo Fahrenheit: para convertir de grados Celsius a Fahrenheit.
7. Algoritmo Menu: que lea un numero por teclado y presente un menú en pantalla para devolver:
 - 1.La raíz cuadrada
 - 2.El valor absoluto
 - 3.Cuadrado
 - 4.Cubo
8. Algoritmo Longitud: que devuelva la longitud de una cadena introducida por teclado.
9. Algoritmo AdivinaNumero: para jugar a adivinar un numero generado aleatoriamente.
10. Algoritmo Potencia: que calcule la potencia dados la base y el exponente leídos por teclado.
11. Algoritmo Cien: que imprima los números del 1 al 100. Que calcule la suma de todos los números pares por un lado, y por otro, la de todos los impares.
12. Algoritmo MultTres: Imprimir y contar los números que son múltiplos de 3 que hay entre 1 y 100.
13. Algoritmo Tabla7: Imprimir la tabla del 7
14. Algoritmo Tablas: Imprimir la tabla de multiplicar del 1 al 10.
15. Algoritmo Divisores: que calcule todos los divisores de un numero
16. Algoritmo Primo:para determinar si un numero es primo.
17. Algoritmo Array: para crear un array de 6 elementos numéricos enteros, introducir datos y mostrarlos por pantalla. Calcular la suma y el promedio
18. Algoritmo Mayor: Hallar el elemento mayor de un array de enteros con una variable temporal.
19. Algoritmo Burbuja: ordenar un array por el método de la burbuja.

RELACION DE EJERCICIOS DE ARRAYS EN PSEUDOCODIGO

1) ARRAY_SUELDOS: crear dos arrays de 4 elementos: Nombres y Salarios. Pedir los datos por teclado. Imprimir el nombre de cada empleado junto a su salario.

2) ARRAY_MULTIPLOS: Crea un array donde el usuario le indique el tamaño por teclado y crear una función que rellene el array o arreglo con los múltiplos de un número pedido por teclado. Por ejemplo, si defino un array de tamaño 5 y eligo un 3 en la función, el array contendrá 3, 6, 9, 12, 15. Muestralos por pantalla usando otra función distinta.

3) NOMBRESYLONGITUDES: Crea dos arrays o arreglos unidimensionales que tengan el mismo tamaño (6), en uno de ellos almacenaras nombres de personas como cadenas, en el otro array o arreglo ira almacenando la longitud de los nombres, para ello puedes usar la función **LONGITUD(cadena)** que viene en PseInt. Muestra por pantalla el nombre y la longitud que tiene. Puedes usar funciones si lo deseas.

4) SUMAR_ARRAYS: SUMAR LOS VALORES DE DOS ARRAYS EN UN TERCERO: Pedir valores numericos en dos arrays distintos y almacenar el resultado de los valores de cada posición (posición 0 del arreglo 1 + posición 0 del arreglo 2) y mostrar el contenido de los 3 arreglos de esta forma. valor pos 0 arreglo 1 + valor pos 0 arreglo 2 = valor pos 0 arreglo 3 valor pos 1 arreglo 1 + valor pos 1 arreglo 2 = valor pos 1 arreglo 3 ...

5) BUSCAR_ARRAY: Buscar un elemento dentro de un arreglo que nosotros le pedimos por teclado. Indicar las posición donde se encuentra. Si hay más de uno, indicar igualmente la posición.

6) PROMEDIO_ARRAY: Suponga un array con N notas de 0 a 20, calcule el promedio de aprobados y el promedio de los desaprobados e indique la cantidad de aprobados y desaprobado

7) NOTAS_ARRAY: Suponga un array que contiene N notas de 0 a 10 generados aleatoriamente y mostradas en pantalla, de acuerdo a la nota contenida, indique cuántos estudiantes están

- Suspensos: 0-4
- Aprobado: 5
- Bien: 6
- Notable: 7-8
- Sobresaliente: 9-10

8) MENU_ARRAY: Realizar un programa que solicite la longitud de los arrays y con el siguiente menú:

1. Llenar Vector A de manera aleatoria.
2. Llenar Vector B de manera aleatoria.
3. Realizar $C=A+B$
4. Realizar $C=B-A$
5. Mostrar (Permitiendo al usuario elegir entre el Vector A, B, o C).
6. Salir. NOTA.

El rango de los números aleatorios para los vectores será de [-100 a 100]. Validar opción 3, 4 y mostrar C de

EJERCICIOS DE PROGRAMACIÓN DE FUNCIONES

- Funcion Suma(a,b)
- Funcion Resta ,
- Funcion Producto,
- Funcion Division Entera
- Funcion Cuadrado,
- Funcion Doble,
- FunciónTriple
- Funcion Cubo
- Funcion Euroconversor
- Funcion Maximo que devuelva el mayor de dos valores.
- Funcion Minimo que devuelva el menor de dos valores
- Funcion Promedio
- Funcion Residuo: devuelve el resto de la división entera
- Funcion SumaCuadrados de dos números