

Taller de Programación Básica en PSeInt

Nombre: _____

Resuelve las siguientes preguntas

- ¿Qué es un algoritmo?
 - Un lenguaje de programación.
 - Una secuencia ordenada de pasos para resolver un problema.
 - Un conjunto de variables en un programa.
- ¿Cuál es el propósito del operador $\leftarrow$ en pseudocódigo?
 - Realizar operaciones matemáticas.
 - Comparar valores.
 - Asignar un valor a una variable.

¿Qué función se utiliza para mostrar un mensaje en pantalla en PSeInt?

- Leer
- Imprimir
- Escribir
- Mostrar

- Algoritmo para mostrar un mensaje si el número ingresado es mayor a 10.

```
Algoritmo VerificarNumero
    Definir numero Como Entero
    Escribir "Ingrese un número:"
    Leer numero
    Si _____ > 18 Entonces
        Escribir "El número es mayor que 10"
    FinSi
FinAlgoritmo
```

- Código para mostrar un mensaje si dos números son iguales.

```
Algoritmo CompararNumeros
    Definir num1, num2 Como Entero
    Escribir "Ingrese el primer número: "
    Leer num1
    Escribir "Ingrese el segundo número: "
    Leer num2
    Si num1 _____ num2 Entonces
        Escribir "Los números son iguales"
    Sino
        Escribir "Los números son diferentes"
    FinSi
FinAlgoritmo
```

- ¿Cuál es el resultado de ejecutar el siguiente código en PSeInt si $a=5$ Y $b=3$

```
c  $\leftarrow$  (a*b)
Escribir c
```

- 8
- 15
- 2
- Error de sintaxis

- Completa el código para un programa que muestra un mensaje si una persona es mayor de edad (18 años o más).

```
Algoritmo MayorDeEdad
    Definir edad Como Entero
    Escribir "Ingrese su edad:"
    Leer edad
    Si edad _____ 18 Entonces
        Escribir "Es mayor de edad"
    Sino
        Escribir "Es menor de edad"
    FinSi
FinAlgoritmo
```

- Completa el siguiente código para leer un nombre y un apellido, y mostrar un saludo en pantalla.

```
Algoritmo Saludo_Usuario
    Definir nombre, apellido Como Cadena
    Escribir "Ingrese su nombre:"
    Leer nombre
    Escribir "Ingrese su apellido:"
    Leer apellido
    Escribir "Hola, ", _____, ", ", _____
FinAlgoritmo
```

- Verdadero o Falso: Escribir es una instrucción utilizada para leer datos de entrada del usuario.

- Verdadero o Falso: En PSeInt, un condicional Si...Entonces ... SiNo permite que el programa elija entre dos caminos diferentes.