

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

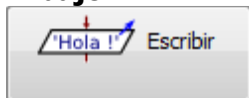
DOCENTE	Yudi Soler			GRADO	NOVENO
ASIGNATURA	Tecnología - Programación				
Correo electrónico Contacto	Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co				
Fecha de envío	13 de Octubre de 2020		Fecha de entrega	16 de Octubre de 2020	
Tiempo de ejecución de la actividad			2 horas		
TEMA	SOLUCIÓN DE EJERCICIOS EN PSEINT CON SECUENCIAS CONDICIONALES.				
Contextualización					

HERRAMIENTAS EN PSEINT

Acciones secuenciales:

Botón Escribir

Dibujo:



Función del botón:

Escribir: Nos permite mostrar en pantalla algún tipo de dato, o varios separados por una coma (,) y esos datos deben estar entre comillas ("")

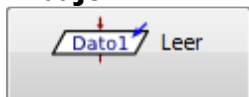
Nota: La variable nunca va entre paréntesis

Ejemplo de uso:

Ejemplos: `Escribir "hola mundo";` `Escribir "hola mundo, hola, 2, c";`

Botón Leer

Dibujo:



Función del botón:

Leer: nos permite recibir valores por teclado y guardarlos en variables.

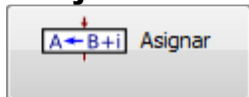
Ejemplo de uso:

`Leer a;` //recibe el valor y lo almacena en a.

`Leer a, b, c;` //recibe 3 valores y los guarda en la variable que a, b y c

Botón Asignar:

Dibujo:



Función del botón:

Asignación: nos permite guardar un valor en una variable.

Ejemplo de uso:

`c <- 2;` por lo tanto, c=2 (c tiene el valor dos), que es lo mismo decir c tiene el valor 2.

Acciones selectivas o interrogativas:

Botón Si

Dibujo:



Función del botón:

Nos permite evaluar la propiedad de una variable, y en función de esta, realizar una acción determinada

Operador Función

1. () Agrupar expresiones
2. ^ Operador para exponenciación
3. * Operador de multiplicación
4. / Operador de división
5. % ó Mod Operador de cálculo de residuo
6. trunc(valor1 / valor2); Sintaxis de división entera
7. & ó y Operador lógica y
8. + Operador de suma
9. - Operador de Resta
10. | ó o Operador lógico o

Descripción de la actividad sugerida

Según la explicación dada, resuelve los siguientes ejercicios en Pseudocódigo

- A. Programe el siguiente ejercicio: Si los artículos comprados en una tienda son menores a 3 pagar en efectivo, caso contrario pagar con tarjeta.
- B. Diseñe un algoritmo para determinar si un número es positivo o negativo.
- C. Diseñe un programa para determinar si una persona es mayor o menor de edad.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

<https://www.tecnologia-informatica.com/pseint/>

Criterios de Evaluación

Resuelve ejercicios prácticos con estructuras condicionales en el programa Pseint.