Ejercicios de aplicación

EJEMPLO 1:

ENUNCIADO:

Dado el siguiente código,

```
Algoritmo SUMA_DE_DOS_NUMEROS
    Escribir "Introduce el primer sumando: "
    Leer sumando1;
    Escribir "Introduce el segundo sumando: "
    Leer sumando2;
    resultado<- sumando1+sumando2;
    Escribir "El resultado de sumar ",sumando1," y ", sumando2, " es ",resultado;
FinAlgoritmo
```

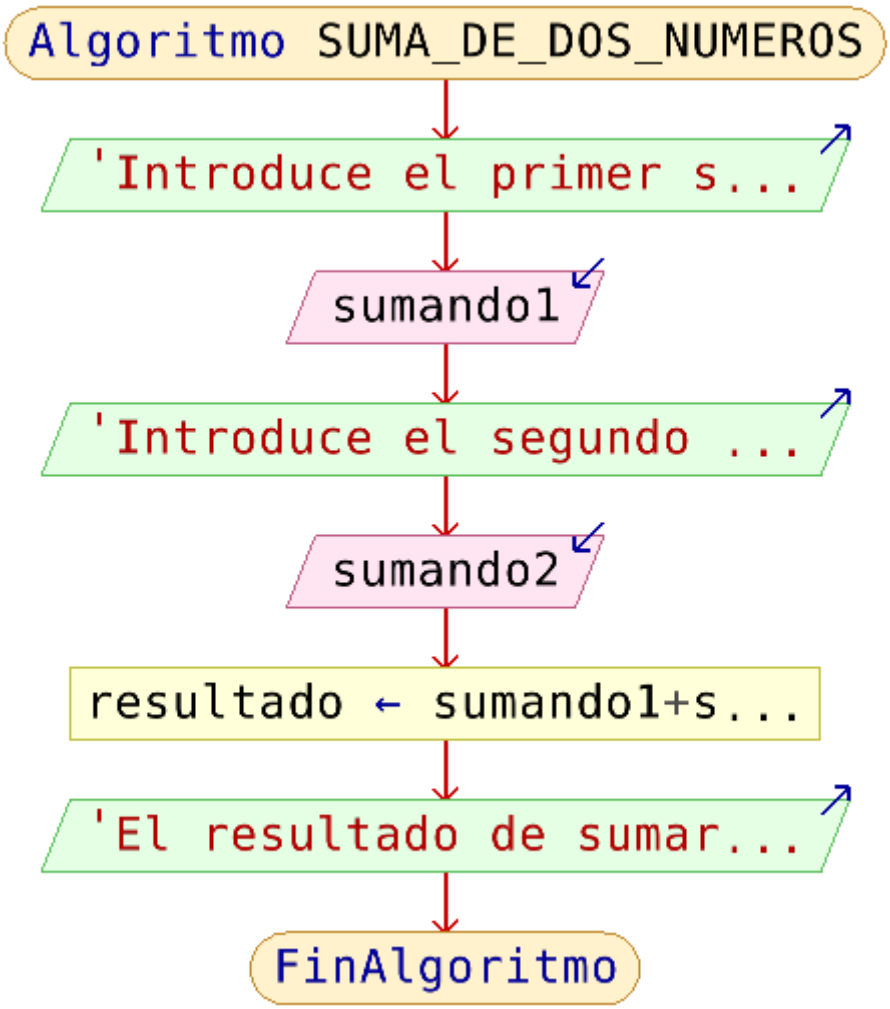
a) Realiza su diagrama de flujo

b) Realiza tres programas similares que realicen la RESTA, PRODUCTO y DIVISIÓN de DOS NÚMEROS dados.

SOLUCIÓN:

a)

Copyright 2026



b) ALGORITMO RESTA

```
Algoritmo RESTA_DE_DOS_NUMEROS
    Escribir "Introduce el minuendo: "
    Leer minuendo;
    Escribir "Introduce el sustraendo: "
    Leer sustraendo;
    resultado<- minuendo-sustraendo;
    Escribir "El resultado de restar ", minuendo, " menos ",sustraendo, " es: ", resultado;
FinAlgoritmo
```

ALGORITMO PRODUCTO

Copyright 2026

```
Algoritmo PRODUCTO_DE_DOS_NUMEROS
    Escribir "Introduce el factor1: "
    Leer factor1;
    Escribir "Introduce el factor2: "
    Leer factor2;
    resultado<- factor1*factor2;
    Escribir "El resultado de multiplicar ", factor1, " por ",factor2, " es: ", resultado;
FinAlgoritmo
```

ALGORITMO DIVISIÓN

```
Algoritmo DIVISION_DE_DOS_NUMEROS
    Escribir "Introduce el dividendo: "
    Leer dividendo;
    Escribir "Introduce el divisor: "
    Leer divisor;
    resultado<- dividendo/divisor;
    Escribir "El resultado de dividir ", dividendo, " entre ",divisor, " es: ", resultado;
FinAlgoritmo
```

EJEMPLO 2:

ENUNCIADO

A partir del siguiente diagrama de bloques



a) Explica qué hace este programa

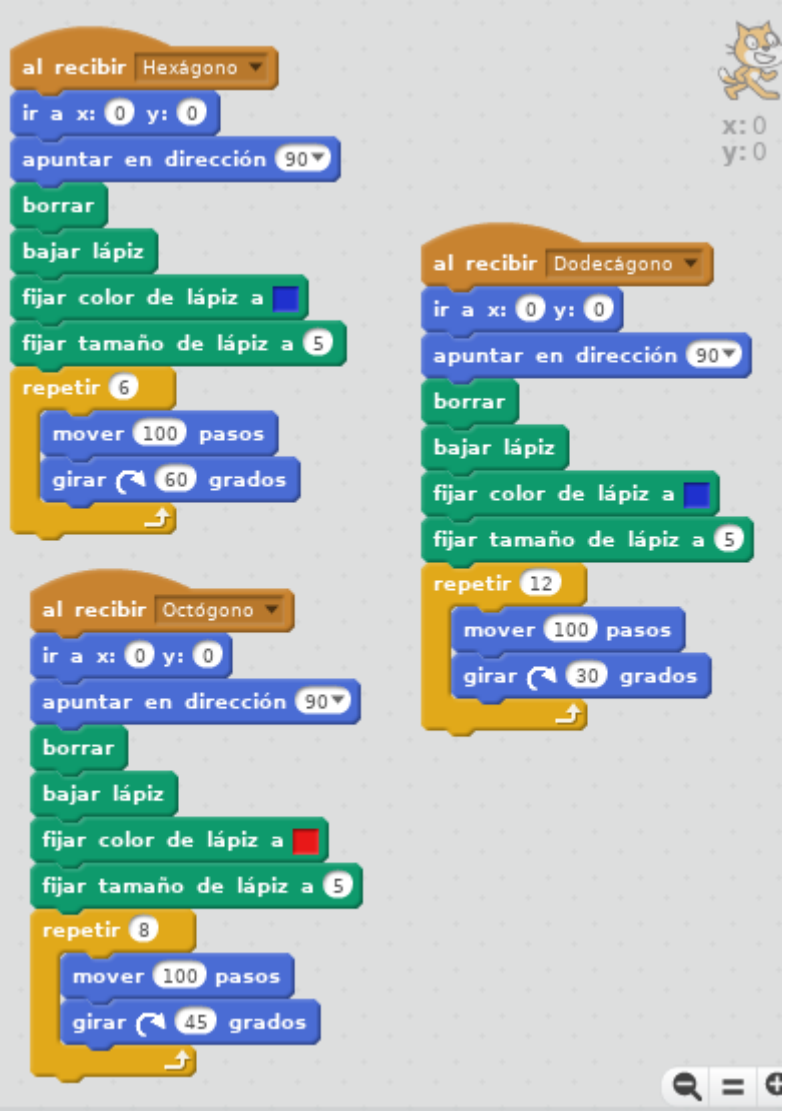
b) Realiza otros tantos programas que permitan dibujar un hexágono, un octógono y un dodecágono. Elige un color y un grosor deseado y añade las mejoras que quieras.

Copyright 2026

SOLUCIÓN

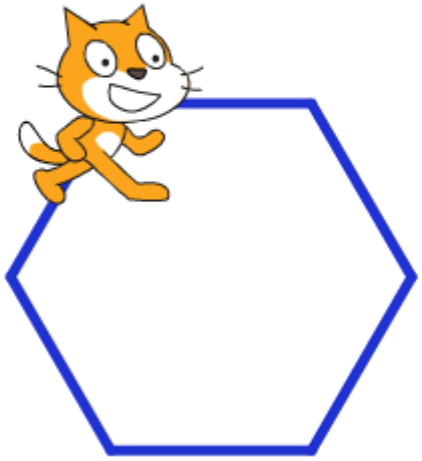
a) Dibuja un pentágono regular con el color y grosor predeterminado por el programa.

b) Posible código a implementar.



Como mejoras aparte de fijar el color y el tamaño, puede ser el marcar el lugar de inicio del dibujo, e incluso la orientación para asegurarse que siempre se dibuja en el centro del lienzo.

Copyright 2026



Financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y por la Unión Europea - NextGenerationEU

Financiado por la Unión Europea NextGenerationEU
Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia
GOBIERNO DE ARAGON

Revision #4
Created 2022-06-05 15:35:55 CEST by Ana López Floría
Updated 2023-01-17 15:49:01 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026