

Codigos programas Si – Entonces

```
Algoritmo cilindraje_de_una_moto
    //Hacer un programa que me diga si el cilindraje de una moto es alto o bajo//
    //Definir valores//
    Definir cilindraje Como Real;
    //Pedir al usuario que ingrese el cilindraje de su moto//
    Escribir "Ingrese el cilindraje de su moto";
    leer cilindraje;
    //Poner la condicion para saber si es de alto o bajo cilindraje//
    si cilindraje >= 300 entonces;
        //Si es mayor o igual a 300 poner que es alto//
        escribir "su moto tiene un cilindraje alto";
    SiNo
        //Si es menor a 300 poner que es bajo//
        escribir "su moto tiene un cilindraje bajo";
    FinSi
FinAlgoritmo
```

```
algoritmo si_entonces_final_de_semestre
    //Hacer un programa que me diga si pase o no pase el semestre//
    //Definir valores primero//
    definir corte_1, corte_2, corte_3 como real;
    corte_1=0;
    corte_2=0;
    corte_3=0;
    //Preguntar al usuario sobre las calificaciones de cada corte//
    escribir "ingrese el promedio de su corte 1";
    leer corte_1;
    escribir "ingrese el promedio de su corte 2 ";
    leer corte_2;
    escribir "ingrese el promedio de su corte 3";
    leer corte_3;
    //Hacer el calculo de la nota final//
    final = (corte_1*0.30)+(corte_2*0.30)+(corte_3*0.40);
    //Poner la condicion para saber si pasó o no//
    si final > 2.9 entonces;
        //Si es mayor a 2.9 entonces paso el semestre//
        escribir "usted paso el semestre, felicidades.";
    SiNo
        //si es menor o igual a 2.9 entonces perdio el semestre//
        escribir "usted NO paso el semestre, pongase las pilas.";
    FinSi
FinAlgoritmo
```

Algoritmo lista_de_compra_legos

```
// Hacer un programa que me diga el presupuesto restante despues de comprar X cantidad de legos//
```

```
// Definir las variables//
```

```
definir torre_eiffel, batcueva, torre_vengadores, presupuesto Como Real;
```

```
torre_eiffel <- 4000000;
```

```
batcueva <- 3500000;
```

```
torre_vengadores <- 4500000;
```

```
presupuesto <- 8500000;
```

```
carrito <- 0;
```

```
Resto_de_presupuesto <- 0;
```

```
//Hacer interfaz para que el usuario ingrese la informacion//
```

```
Escribir "La torre Eiffel cuesta $4000000";
```

```
Escribir "La batcueva cuesta $3500000";
```

```
Escribir "La torre de los vengadores cuesta $4500000";
```

```
Escribir "Usted cuenta con un presupuesto de $8500000";
```

```
Escribir "¿cuantas unidades de la torre eiffel quiere?";
```

```
leer unid_torre_eiffel;
```

```
Escribir "¿Cuantas unidades de la vaticueva quiere?";
```

```
leer unid_batcueva;
```

```
Escribir "¿Cuantas unidades de la torre de los vengadores quiere?";
```

```
leer unid_torre_vengadores;
```

```
// Hacer el calculo del carrito//
```

```
carrito <-
```

```
(unid_torre_eiffel*torre_eiffel)+(unid_batcueva*batcueva)+(unid_torre_vengadores*torre_vengadores);
```

```
//Hacer la condicion si entonces //
```

```
si carrito <= presupuesto entonces;
```

```
    //Si no excede el presupuesto escribir cuanto sobra//
```

```
    Resto_de_presupuesto <- presupuesto - carrito;
```

```
    Escribir "Le sobran", " ", "$", Resto_de_presupuesto, ".", "Gracias por su compra.";
```

```
SiNo
```

```
    // Si excede el presupuesto poner que no alcanza//
```

```
    Escribir "La suma de los productos excede su presupuesto. Por favor seleccione los productos de nuevo.";
```

```
FinSi
```

```
FinAlgoritmo
```