

Ejercicios de pseudocódigo en pseint

1) Ingresar números hasta un límite propuesto por el usuario y devolver la suma de los mismos.

```
1
2  Algoritmo suma
3    Escribir "Ingrese un número"
4    Leer num2
5    contador = 1
6    num = 0
7    Mientras contador ≤ num2
8      num ← num + contador
9      contador ← contador + 1
10   FinMientras
11   Escribir num
12
13 FinAlgoritmo
14
15
```

2) Ingresar un número como límite propuesto por el usuario y devolver los mismos hasta el límite comenzando de cero de la siguiente manera: "El número es: ...".

```
1
2  Algoritmo suma
3    Escribir "Ingrese un número"
4    Leer num
5    sumas = 0
6    num2 = 0
7    Para num2 ← 0 hasta num
8      Escribir "El número es " num2
9    FinPara
10  FinAlgoritmo
```

3) Ingresar un número como límite propuesto por el usuario y devolver los resultados de las sumas realizadas hasta el límite comenzando de cero de la siguiente manera: "El número es: ...".

```
1
2  Algoritmo sumas
3    Escribir "Ingrese un número"
4    Leer num
5    suma = 0
6    num2 = 0
7    Para num2 ← 0 hasta num+1
8      suma ← num2 + suma
9      Escribir "El número es " suma
10   FinPara
11  FinAlgoritmo
12
```

4) Diseñar un juego que permita adivinar un número creado al azar por el algoritmo. El usuario debe ingresar números hasta que adivina el mismo donde nos mostrará “Adivinaste”, si ingresa un número menor al que debemos adivinar debe decirnos “El número es mayor” y en caso contrario “El número es menor”.

```
1
2  Algoritmo adivinaelnúmero
3      num1 ← aleatorio(1,5)
4      Escribir num1
5      num2=0
6      Mientras num1 ≠ num2
7          Escribir "Ingrese un número"
8          Leer num2
9          si num2 < num1
10             Escribir "El número a adivinar es mayor"
11         SiNo
12             si num2 > num1
13                 Escribir "El número a adivinar es menor"
14             SiNo
15                 Escribir "Adivinaste"
16             FinSi
17         FinSi
18     FinMientras
19
20 FinAlgoritmo
21
```