



Colegio Evangelico Mixto Adonai

CATEDRA: LABORATORIO #1

CATEDRATICO: JOSE MONTERROSO

TEMA:

Condición Si y Entonces Anidada

LECCION #6

NOMBRE: SARAI CAROLINA VICENTE FIGUEROA

GRADO: 4TO. BACO

SECCION: "A"

FECHA DE ENTREGA: 24/02/2022

PSeInt

Archivo Editar Configurar Ejecutar Ayuda

<sin_titulo>* X

```
1 Algoritmo sin_titulo
2 //Realizar un programa que tenga 3 opciones, si la persona escoge 1, le enviara un mensaje de que su color es Rojo, si la persona escoge 2,
3 //le enviara un mensaje de que su color es Amarillo y si la persona escoge 3, le enviara un mensaje de que su color es Azul.
4
5 definir nombre Como Caracter
6 definir opc Como Entero
7
8 Escribir "BIENVENIDO";
9 Escribir "";
10 Escribir "Ingrese su nombre"
11 leer nombre
12 Escribir "Ingrese un numero del 1 al 3";
13 leer opc
14
15 Si opc<2 Entonces
16     Escribir "Su color es el Rojo"
17 SiNo
18     Si opc=2 Entonces
19         Escribir "Su color es el Amarillo"
20     SiNo
21         Si opc=3 Entonces
22             Escribir "Su color es el Azul"
23         SiNo
24             Escribir "Lo sentimos mucho, nuestro programa no tiene esta opcion"
25         Fin Si
26     Fin Si
27 Fin Si
28 Escribir "Que tenga un feliz dia!!!";
29 FinAlgoritmo
```

Comandos

- Mapa Escribir
- Dato1 Leer
- A=B+1 Asignar
- Si-Entonces
- Según
- Mientras
- Repetir
- Para
- Función

Ejecución Paso a Paso

PSeInt - Ejecutando proceso SIN_TITULO

```
*** Ejecución Iniciada. ***
BIENVENIDO
Ingrese su nombre
> Sarai
Ingrese un numero del 1 al 3
> 2
Su color es el Amarillo
Que tenga un feliz dia!!!
*** Ejecución Finalizada. ***
```

No cerrar esta ventana Siempre visible Reiniciar

La ejecución ha finalizado sin errores.

Escribe aquí para buscar

20°C ESP 19:00 24/02/2022

PSeInt

Archivo Editar Configurar Ejecutar Ayuda

<sin_titulo>* X

```
1 Algoritmo sin_titulo
2 //Realizar un programa que tenga 3 opciones, si la persona escoge 1, le enviara un mensaje de que su color es Rojo, si la persona escoge 2,
3 //le enviara un mensaje de que su color es Amarillo y si la persona escoge 3, le enviara un mensaje de que su color es Azul.
4
5 definir nombre Como Caracter
6 definir opc Como Entero
7
8 Escribir "BIENVENIDO";
9 Escribir "";
10 Escribir "Ingrese su nombre"
11 leer nombre
12 Escribir "Ingrese un numero del 1 al 3";
13 leer opc
14
15 Si opc<2 Entonces
16     Escribir "Su color es el Rojo"
17 SiNo
18     Si opc=2 Entonces
19         Escribir "Su color es el Amarillo"
20     SiNo
21         Si opc=3 Entonces
22             Escribir "Su color es el Azul"
23         SiNo
24             Escribir "Lo sentimos mucho, nuestro programa no tiene esta opcion"
25         Fin Si
26     Fin Si
27 Fin Si
28 Escribir "Que tenga un feliz dia!!!";
29 FinAlgoritmo
```

Comandos

- Mapa Escribir
- Dato1 Leer
- A=B+1 Asignar
- Si-Entonces
- Según
- Mientras
- Repetir
- Para
- Función

Ejecución Paso a Paso

PSeInt - Ejecutando proceso SIN_TITULO

```
*** Ejecución Iniciada. ***
BIENVENIDO
Ingrese su nombre
> Sarai
Ingrese un numero del 1 al 3
> 7
Lo sentimos mucho, nuestro programa no tiene esta opcion
Que tenga un feliz dia!!!
*** Ejecución Finalizada. ***
```

No cerrar esta ventana Siempre visible Reiniciar

La ejecución ha finalizado sin errores.

Escribe aquí para buscar

20°C ESP 19:01 24/02/2022