

Estructura	Botón	DFD	Diagramas Estándar
Lectura <i>Entrada</i>			
Escritura <i>Salida Impresión</i>			
Asignación			
Condicional Simple			
Condicional Doble			
Ciclo Mientras <i>M</i>			

Estructura	Botón	DFD	Diagramas Estándar
Ciclo Para <i>for</i>			

EJERCICIOS DFD

- Hacer el diagrama de flujo para sumar dos números leídos por teclado y escribir el resultado.
- Modificar el anterior pero para sumar 100 números leídos por teclado.
- Modificar el anterior para que permita sumar N números. El valor de N se debe Leer previamente por teclado.
- Hacer un diagrama de flujo que permita escribir los 100 primeros pares.
- Hacer el diagrama de flujo para sumar los N primeros impares. Realizar después uno que haga lo mismo con los pares y, otro, con los múltiplos de 3.
- La sucesión de Fibonacci se define de la siguiente forma: $a_1=1$, $a_2=1$ y $a_n=a_{n-1}+a_{n-2}$ para $n>2$, es decir los dos primeros son 1 y el resto cada uno es la suma de los dos anteriores, los primeros son: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, ... Hacer un diagrama de flujo para calcular el Nésimo término de la sucesión.
- Hacer un diagrama de flujo que simule un reloj.

EJERCICIOS Estructura de control selectivas

- Capturar por teclado tres números cualquiera (A, B y C) que corresponden a las aristas de un triángulo; el programa debe determinar que tipo de triángulo, teniendo en cuenta la siguiente clasificación:
Si los tres lados son iguales es equilátero Si solo dos lados son iguales isósceles Si todos son diferentes escalenos
- Capturar por teclado un número y escriba el valor absoluto del mismo, sin usar funciones predefinidas en el lenguaje.
- Dado un número X determinar si es par o impar.
- Dados 3 números determinar el mayor (o el menor o el del medio en otros algoritmos).
- Dados 3 números determinar cuantos números repetidos existen
- Dado un número natural n de 3 cifras, no todas iguales, encuentre e imprima el número mayor y el menor que se puede formar con las mismas cifras y los muestre en pantalla. Ej 174 Mayor 741 y el menor 147

EJERCICIO Estructura de control repetitivas

- Hacer un programa que imprima los n primeros números primos. (n dado por teclado).