

1. Hacer un algoritmo en Pseint que lea un número por el teclado y determinar si tiene tres dígitos

```
Proceso NumeroTresDigitos
  Definir x Como Entero;
  Escribir "Ingrese un número";
  Leer x;

  si (x > 100 y x < 999) entonces
    Escribir "El número ",x," tiene tres dígitos";
  SiNo
    Escribir "El número ",x," no tiene tres dígitos";
  FinSi

FinProceso
```

2. Hacer un algoritmo en Pseint que lea un número entero por el teclado y determinar si es negativo.

```
Proceso NumeroNegativo
  Definir x Como Entero;
  Escribir 'Ingrese un número';
  Leer x;

  Si (x < 0) Entonces
    Escribir 'El número ',x,' es negativo';
  SiNo
    Escribir 'El número ',x,' no es negativo';
  FinSi

FinProceso
```

3. Hacer un algoritmo en Pseint que lea un número y determinar si termina en 4.

```
Proceso Numero4
  Definir num Como entero;

  Escribir 'Ingrese un número';
  Leer num;

  Si (num mod 10 = 4) Entonces
    Escribir "El número termina en 4";
  SiNo
    si(num mod 10 = -4) entonces
      Escribir "El número termina en 4";
    SiNo
      Escribir "El número no termia en 4";
    finsi
  FinSi

FinProceso
```

4. Hacer un algoritmo en Pseint que lea tres números enteros y los muestre de menor a mayor.

```
Proceso MenorAMayor
Definir xx, yy, zz Como Entero;
Escribir 'Ingrese tres números';
Leer xx;
Leer yy;
Leer zz;

si (xx < yy y xx < zz) entonces
  si (yy < zz)
    Escribir xx, " ", yy, " ", zz;
  SiNo
    Escribir xx, " ", zz, " ", yy;
  FinSi
FinSi

si (yy < xx y yy < zz) Entonces
  si (xx < zz) Entonces
    Escribir yy, " ", xx, " ", zz;
  SiNo
    Escribir yy, " ", zz, " ", xx;
  FinSi
FinSi

si (zz < xx y zz < yy) Entonces
  si (xx < yy)
    Escribir zz, " ", xx, " ", yy;
  SiNo
    Escribir zz, " ", yy, " ", xx;
  FinSi
FinSi

FinProceso
```

5. Cómo determinar si un número es positivo o negativo en PseInt

```
Algoritmo TestSignos
  Definir num Como Entero

  Escribir "Ingresa el numero a determinar"
  Leer num

  Si num > 0 Entonces
    Escribir "El numero es positivo"
  SiNo
    Escribir "El numero es negativo"
  FinSi
FinAlgoritmo
```

6. Escribir un programa y su codificación para determinar el mayor de tres números

```
Inicio {Calcular el mayor de tres números}
  {Ingresamos los tres números}
  Leer numero1,numero2,numero3
  {Empezamos a Comparar los Tres Números}
  Si(numero1>numero2) y (numero1>numero3) entonces
    Mayor=numero1
  Sino
  Si(numero2>numero1) y (numero2>numero3) entonces
    Mayor=numero2
  Sino
    Mayor=numero3
  {Mostramos el número mayor}
  Escribir mayor
Fin
```

7. Imprimir en pantalla 10 números generados al azar.

```
Proceso _10NumerosAlAzar
  Para i<-1 Hasta 10 Con Paso 1 Hacer
    Escribir "PROCESO ", i;
    numero_al_azar <- AZAR(1000);
    Escribir "Valor de numero al azar: ", numero_al_azar;
    Escribir "";
  FinPara
FinProceso
```