

**TALLER N° 2**  
**PROGRAMACIÓN EN PSEINT**  
*"Mi primer HOLA MUNDO"*

DOCENTE: Julio Lopez Nuñez  
FECHA: 05-04-2018

Construya un programa, utilizando PSeInt, que permita conocer la nota final de un estudiante según las siguientes reglas:

- EL usuario del sistema deberá ingresar tres notas.
- Si la media aritmética de estas tres notas (Promedio Simple, es decir sumar y dividir el resulta en tres) es mayor o igual a 4, se debe mostrar la Nota final del estudiante que será exactamente lo mismo que se acaba de calcular (Media Aritmética)
- Si la media aritmética de estas tres notas es inferior a 4, el usuario debería ingresar una nota de examen, luego se muestra la nota final del estudiante. Dicha nota se calcula de la siguiente forma:
  - La media aritmética de las tres notas se pondera por un 60%
  - La nota de Examen se pondera por un 40%

**Ejemplo 1, promedio superior o igual a 4**

```
*** Ejecución Iniciada. ***
Ingrese Primera Nota
> 7
Ingrese Segunda Nota
> 5
Ingrese Tercera Nota
> 5
Su nota final es 5.666666667
*** Ejecución Finalizada. ***
```

**Ejemplo 2, promedio inferior a 4**

```
*** Ejecución Iniciada. ***
Ingrese Primera Nota
> 4
Ingrese Segunda Nota
> 4
Ingrese Tercera Nota
> 3
Ingrese Nota de Examen
> 5
Su nota final es 4.2
*** Ejecución Finalizada. ***
```

- ✓ En PSeInt, lo que usted desea mostrar en pantalla se concreta usando la instrucción **"Escribir"**
- ✓ En PSeInt, los datos ingresados por el usuario del sistema se leen utilizando la instrucción **"Leer"**
- ✓ En PSeInt, los variables se deben declarar usando en primer lugar la instrucción **"Definir"** luego el nombre de la variable y a continuación la instrucción **"como"**, posterior a esto se escribe la instrucción que hace referencia al tipo de dato que se ingresara en la variable (**"Real"**, **"Entero"**, **"Logico"**, **"Carácter"**)
- ✓ La asignación de datos, a una variable, se concreta utilizando el símbolo *flecha* formado por **"<-"** (Ejemplo: Suma <- A+B+C)