

Laboratorio de Programación con App Inventor

Objetivo:

Desarrollar aplicaciones móviles básicas en App Inventor aplicando **estructuras condicionales** y **estructuras repetitivas**, reforzando la lógica computacional mediante la construcción de algoritmos y diagramas de flujo.

Instrucciones Generales:

1. Desarrolla una aplicación individual para **cada uno** de los siguientes ejercicios.
2. Cada app debe contar con:
 - Interfaz gráfica (entrada de datos, botón para ejecutar y salida de resultados).
 - Lógica implementada con bloques de App Inventor.
 - Los nombres de los aplicativos se continuará con la numeración de los talleres correspondientes.
3. Para **cada ejercicio** deberás adjuntar su respectivo **diagrama de flujo**.
4. El trabajo debe ser presentado en formato digital (aia en la plataforma de app inventor) y un archivo pdf el cual debe incluir el enunciado, la interfaz gráfica y el código de bloques.

Ejercicios a desarrollar:

1. Realizar una app que permita conocer si una persona es **mayor o menor de edad**.
2. Realizar una app que permita saber el **mayor de dos números**.
3. Realizar una app que permita saber el **mayor de tres números**.
4. Realizar una app que permita conocer si un número es **par o impar**.
5. Realizar una app que lea **dos números** e indique cuál es mayor o si **son iguales**.
6. Realizar una app que lea una **calificación** y la relacione con la nota numérica:
 - Menor a 5: "Insuficiente"
 - 5: "Suficiente"
 - 6: "Bien"
 - Mayor a 7: "Notable"
7. Generar una app que permita **multiplicar dos números** por medio de **sumas sucesivas**.
8. Generar una app que permita calcular el **factorial** de un número.
9. Crear una app que pida al usuario un número entero N y calcule la **suma de todos los números del 1 al N** utilizando un **bucle**.

-
- Aplicación correcta de estructuras condicionales y repetitivas.
 - Presentación de interfaz funcional.
 - Diagramas de flujo claros y bien estructurados.
 - Claridad y organización del deber.