

NAME
Ruddy G

CLASS
G.P

SPEAKER
CARLOS Antonio

DATE & TIME
7-12-2022

Title CARACTERES Y CADENAS DE CARACTERES

Keyword

Topic

estructura,
casillas de
datos,

Los datos que una computadora puede procesar se clasifican en simple y estructurado. Esta clasificación se origina en el número de celdas o casilla de memoria que se necesita para almacenar un dato. Los datos simple tienen particularidad de ocupar una sola casilla posición de memoria. Los enteros, los reales y los caracteres son ejemplo de tipos de datos simple.

Questions

Por otra parte, los datos estructurado ocupan un grupo casilla de memoria. un dato estructurado tienen varios componente que pueden ser tipo de datos simple o bien estructurados. los componente del nivel mas bajo de un tipo estructurados.

Summary:

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Ruddy Gonzalez	F.P	Carlos Antonio	9-11-2022

Title Variables locales, globales y estatica

Keyword

Variable
locales,
Variable
estatica
Variable
globales

Topic

Las Variable son objetos que pueden cambiar su valor durante la ejecución de un programa. En el lenguaje de programación C podemos distinguir en tres tipos de Variables: locales, globales y estatica. las variable locales son objetos definidos tanto en el programa principal como en las funciones y su alcance esta limitado solamente al programa principal o a la función en la cual estan definidos.

Questions

C permite ademas definir Variables a un bloque - conjunto de instrucciones los cuales desaparecen luego de ejecutar el bloque cabe destacar que las Variable locales tienen prioridad sobre las Variable globales es decir si tenemos una Variable global entera **I** y una Variable local entera tambien denominada **I** en una función cada vez que utilizamos

Summary:

NAME

Ruddy Gonyak

CLASS

F P

SPEAKER

CARLOS ANTONIO

DATE & TIME

9-11-2022

Title

conflicto entre los nombre de los Variables

Keyword

Topic

La Variable local tal como lo analizamos anteriormente tiene prioridad sobre los globales que cuentan con el mismo nombre. Es decir si existe una Variable global entera **I** una Variable local entera con el mismo nombre cada vez que utilizamos la Variable en la función estaremos haciendo referencia a la Variable local sin embargo puede ocurrir que en algunos casos necesitemos hacer referencia a la Variable global en ese caso debemos incorporar previamente a la Variable global el símbolo **::** de tal forma que si queremos hacer referencia a la Variable global **I**, debemos escribir **::I**.

Questions

Summary:

Existe una Variable global entera una local entera con el mismo nombre cada vez que utilizamos la Variable en la función estaremos haciendo referencia a la Variable local

NAME	CLASS	SPEAKER	DATE & TIME
Ruddy Gonzalez	F P	Carlos Antonio	9-11-2022

Title Arreglo unidimensional

Keyword	<p>Topic un arreglo unidimensional permite almacenar N elementos del mismo tipo (enteros, reales, caracteres, cadenas de caracteres, etc.) y acceder a ellos por medio del índice. En los arreglos unidimensionales se distinguen dos partes fundamentales: los componentes y el índice. Los componentes hacen referencia a los elementos que se almacenan en cada una de las celdas o casillas. El índice por su parte especifica la forma de acceder a cada uno de estos elementos para hacer referencia a un componente de un arreglo debemos utilizar tanto el nombre del arreglo como el índice del elemento.</p>
Questions	

Summary:

NAME: Ruddy Gonzales F.P

CLASS

SPEAKER

DATE & TIME

Carlos A. Ungo

9-11-2022

Title

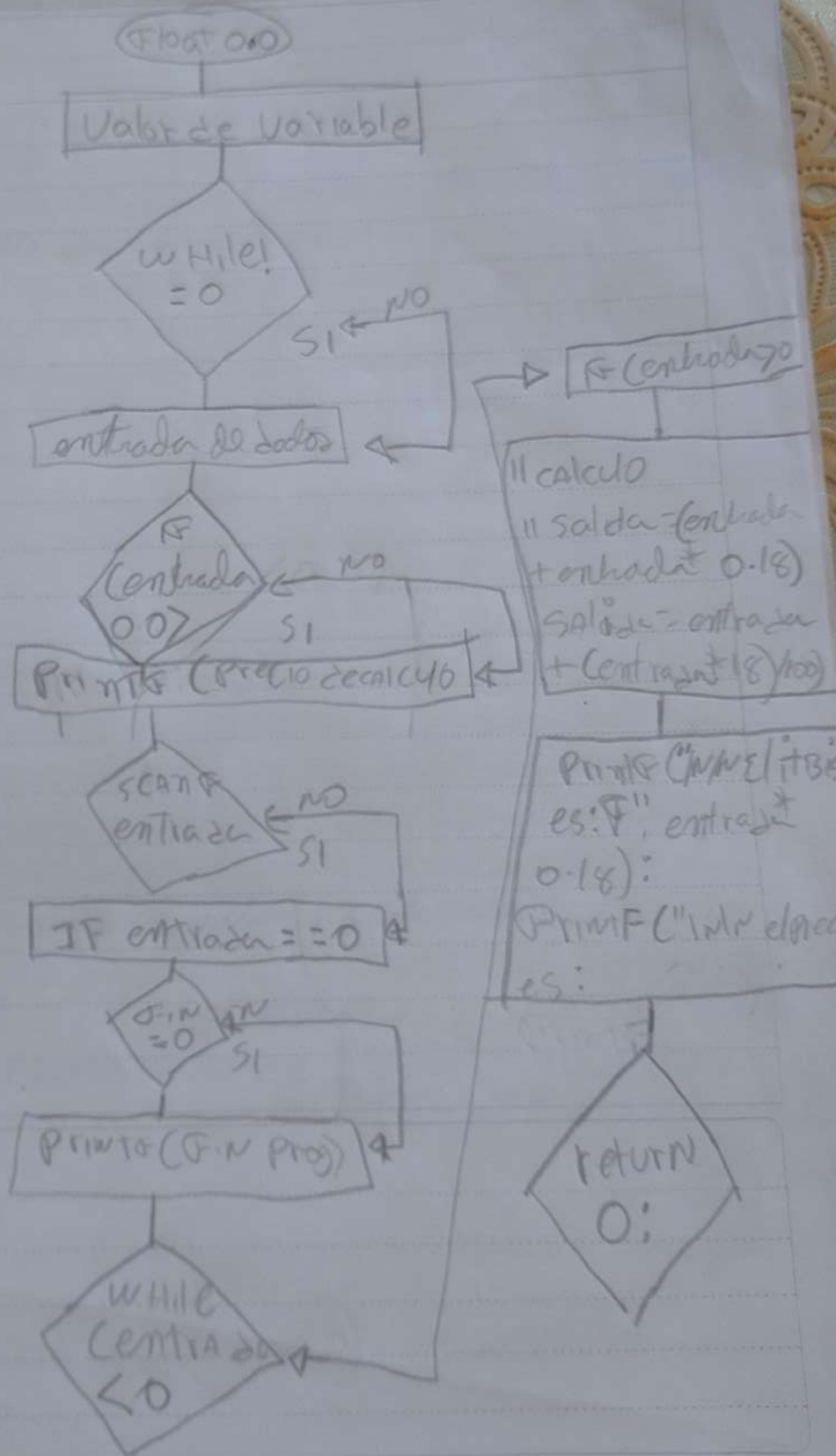
calculo de ITbis

Keyword

Topic

Questions

Summary:



Topic

An array is a collection of elements of the same type (integer, real, character, etc.) arranged in a linear sequence. It is a data structure that stores a collection of elements of the same type. The elements are stored in a contiguous memory location. The array is a linear data structure. The array is a collection of elements of the same type. The array is a linear data structure. The array is a collection of elements of the same type. The array is a linear data structure.

Questions

1. Accessing an element in an array. For example, to access the element at index 0 and column 4, we use $A[0][4]$. The value of $A[0][4]$ is 11. The value of $A[2][1]$ is 3. The value of $A[2][2]$ is 9. The value of $A[0][4] * A[2][1]$ is 33.

Summary:

An array is a collection of elements of the same type arranged in a linear sequence. It is a data structure that stores a collection of elements of the same type. The elements are stored in a contiguous memory location. The array is a linear data structure. The array is a collection of elements of the same type. The array is a linear data structure.

Diagrama de flujo Programación C

Conceptos El diagrama de flujo representa la estructura lógica que se va a seguir para resolver un problema. Es una herramienta muy importante ya que permite que se escriba el programa en un lenguaje de programación determinado. En este caso utilizaremos el lenguaje C aunque cabe recordar que el diagrama de flujo es una herramienta de manera independiente al lenguaje de programación. El diagrama de flujo representa la implementación de un lenguaje de programación.

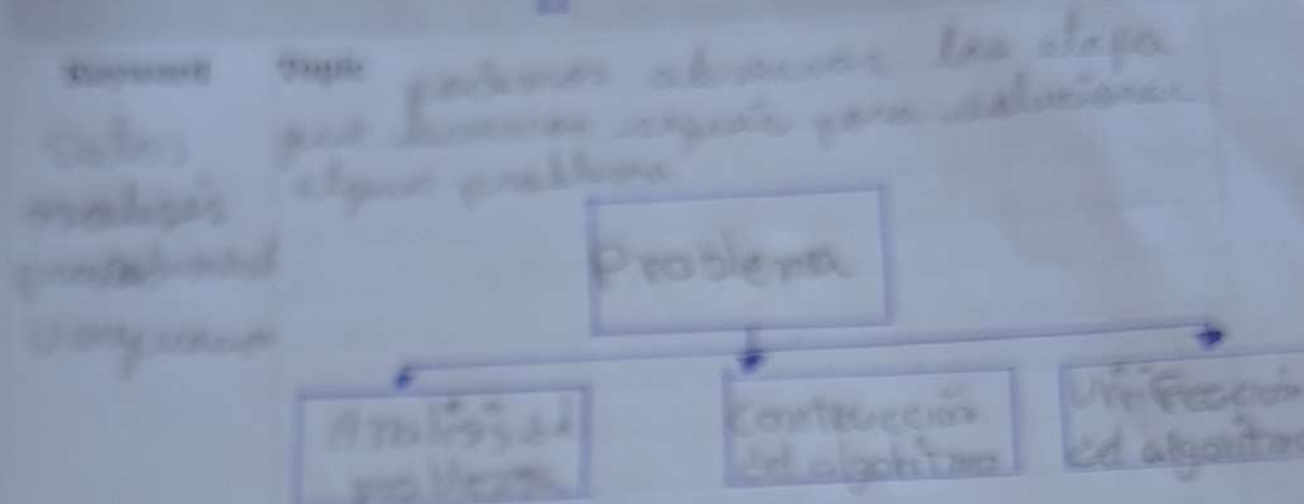
Conclusiones Por clarificar la solución de un problema la implementación correcta del mismo es muy importante ya que permite que se escriba el programa en un lenguaje C.

Examen de P

Fecha: 30-7-22

Temas de grupo y Programación en C

II

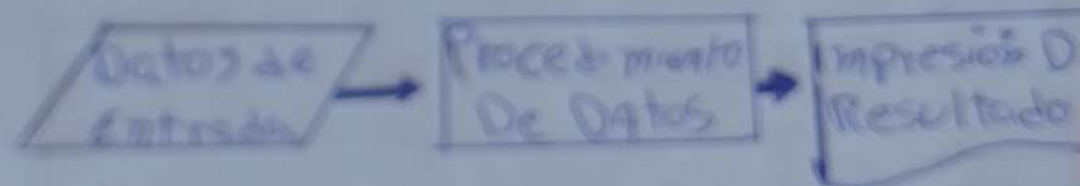


Questions

Procedimiento: Es para seguir el algoritmo de forma clara y precisa.

Definición: El algoritmo debe ser un conjunto de pasos de entrada idéntico siempre para obtener los mismos resultados.

Finitud: El algoritmo independiente de la computadora debe siempre tener longitud finita.



Summary: Este diagrama de flujo debe ser un proceso y un fin. Las líneas utilizadas para indicar la dirección del flujo del diagrama deben ser rectas verticales y horizontales.

Los algoritmos de flujo de programación son aquellos que permiten a la computadora resolver un problema de manera automática, es decir, sin la intervención humana. Este tipo de algoritmos se utilizan para resolver problemas que requieren una serie de pasos o acciones que se repiten una y otra vez.

Questions

Los algoritmos de flujo de programación se utilizan para resolver problemas que requieren una serie de pasos o acciones que se repiten una y otra vez. Este tipo de algoritmos se utilizan para resolver problemas que requieren una serie de pasos o acciones que se repiten una y otra vez.

Summary:
 Los algoritmos de flujo de programación se utilizan para resolver problemas que requieren una serie de pasos o acciones que se repiten una y otra vez. Este tipo de algoritmos se utilizan para resolver problemas que requieren una serie de pasos o acciones que se repiten una y otra vez.

Keyword	Topic
convertir cantidad entera orden fraccionaria	<p>Se le desea convertir una cantidad que tiene una parte entera y otra fraccionaria de base diez a base dos la parte entera se divide sucesivamente entre dos y los restos resultantes se toman en orden contrario o como se encontraron la parte fraccionaria se multiplica por 2 y el entero del resultado conforma la parte fraccionaria en el orden en que fueron encontrados. Este procedimiento</p> <p>ejemplo: convertir El numero 28.37 en binario Solucion: parte entera</p> <div> $28/2 = 14$ $14/2 = 7$ $7/2 = 3$ $3/2 = 1$ $1/2 = 0$ </div> <div> 0 Resto 0 los restos se toman 1 en orden inverso a 1 como fueron 1 encontrados </div> <p>parte fraccionaria</p> <div> $0.37 \times 2 = 0.74$ $0.74 \times 2 = 1.48$ $0.48 \times 2 = 0.96$ $0.96 \times 2 = 1.92$ $0.92 \times 2 = 1.84$ </div> <div> 1 entero los enteros se toman en el mismo orden en que fueron encontrados </div>
Questions	
Summary:	

En la parte fraccionaria obtener un resultado mas exacto sin embargo para ilustrar el procedimiento es suficiente con cuatro digitos despues del punto que separa la parte entera de la parte fraccionaria

NAME
Ruddy gonzalezCLASS
F.PSPEAKER
CARLOS
PICHARDODATE & TIME
30-9-22

Title Sistema binario octal y Hexadecimal

Keyword	Topic
Cifra Sistema exponencial decimal	El sistema binario solo Hay dos cifras: 0 y 1. como sucede en el sistema decimal en este sistema binario tambien utiliza exponente para expresar cantidades mayores. mientras que en el sistema decimal la base es 10. en el sistema binario la base es 2

Questions

como se menciono anteriormente
la representacion exponencial se
utiliza para convertir una cantidad
de un sistema numerico cualquiera
al sistema decimal.

$$\begin{aligned} 10011.01_{(2)} &= 1 \times 2^4 + 0 \times 2^3 + 0 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 1 \times 2^0 + 0 \times 2^{-1} + \\ & 1 \times 2^{-2} = 16 + 0 + 0 + 2 + 1 + 0 + 0.25 = \\ & = 19.25_{(10)} \end{aligned}$$

como el 0 y el 1 son caracteres validos
en el sistema decimal y en otros sistemas
de mayor base de aqui en adelante se
indicara el sistema en que se encuentra
un numero expresado su base como
un sub indice entre parentesis como

Summary:

toda cantidad multiplicada por cero es cero
como se mostro en el caso anterior sin
embargo a partir de ahora esto sera
suprimido

NAME: Nuddy Goyals

CLASS: F-P

SPEAKER: Carlos Pineda

DATE & TIME: 30-9-22

7500

Introducción I

Keyword

mayor
utilizan
rayos
símbolo
sistema

Topic

De acuerdo con la Historia se cree que los primeros pobladores utilizaban rayos, círculos, figura de animales u objetos para representar cantidades por ejemplo una manada de siete animales podría estar representando por siete rayos o siete u siete figura de ese animal pero para representar cantidad cada vez mayores se usa la agrupación de varios símbolos en un solo con la finalidad de compactar la información por ejemplo los egipcios utilizaban símbolos para representar cantidad y algunos de ellos son $I=1$, $O=10$, $?=100$; utilizando esto la representación de 134 es la siguiente

$$? \ O \ O \ IIII = 134$$

Otro sistema adicional es el sistema de numeración Romano en el cual los símbolos I, V, X, L, C, D y M representan cantidades y una línea sobre el símbolo implica una multiplicación.

Questions

Summary:

Para representar cantidad cada vez mayores se usó la agrupación de varios símbolos en un solo con la finalidad de compactar la información.

INTRODUCCIÓN II

Keyword multiplicación resultado asignado exponente

Topic en sistema numerico aditivo ya que se suma los rayos y los puntos para obtener los diferente simbolo utilizado sin embargo a partir del 20 los diferente simbolo considerado la posición que ocupan de forma que multiplica el simbolo por potencia de 20 (segun su posición) y suma los resultados parciales se obtienen la cantidad a representar se puede notar que para representar coloca un un simbolo uno encima de otro asignado respectivamente a la base el exponente o para que este en la parte mas baja a que le sigue hacia arriba al exponente 1 y asi sucesivamente como se muestra a continuación el numero que corresponde a la siguiente representación es el que se obtiene luego de sumar el valor

Questions

$\begin{array}{r} \dots 3 \times 20^2 = 1200 \\ \oplus 0 \times 20^1 = 0 \\ \dots 7 \times 20^0 = 7 \\ \hline \text{Cantidad } 1207 \end{array}$	$\begin{array}{r} \equiv 15 \times 20^3 = 120000 \\ \dots 2 \times 20^2 = 800 \\ \oplus 0 \times 20^1 = 0 \\ \oplus 0 \times 20^0 = 0 \\ \hline \text{Cantidad } 120,800 \end{array}$
--	---

Summary:

Los resultados parciales se obtienen la cantidad a representar se puede notar que para representar coloca un simbolo

Diagrama de flujo programación C

Keyword

Topic

Modulo
switch
algoritmo
Diagrama
programa
ordenado



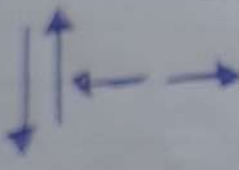
Se utiliza para representar una decisión multiple switch que analizamos ord siguiente capitulo en un intero se almacena un selecto y dependiendo del valor del dicho selecto se sigue por una de las ramas o como alternativo

Questions

Que es el
Diagrama
y que
significado
tiene



se utiliza para representar la impresion de un resultado expresado escrito



expresa la direccion del flujo del diagrama

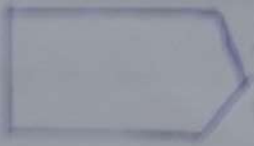


expresa conexión dentro de una misma pagina



Representa conexión entre paginas diferente

Summary:



se utiliza para expresar un modulo de un problema subproblema que hay que resolver antes de continuar con el flujo normal de diagrama

Nombre: F. P. Fecha: 30-9-22

Diagrama de flujo Wagnarsson C

Keywords:

Topic:

IF
IF-else
switch
seguros de la



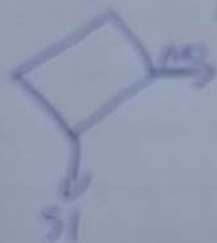
se utiliza para marcar el inicio y fin del diagrama de flujo



se utiliza para introducir los datos de entrada. Exposición



Representa un proceso. En su interior se colocan asignaciones, operaciones aritméticas, cambio de valores de la celda o una memoria.



se utiliza para representar una decisión en su interior se almacena una condición y dependiendo del resultado se sigue por una de las ramas o camino alternativo. Este símbolo se utiliza con pequeñas variaciones en la estructura gráfica IF e IF-else que estudiamos.

Summary:

dependiendo del resultado se sigue por una de las ramas o camino alternativo