Ejercicio 1:

Cálculo de precios con descuento

Escribe un programa que pregunte el precio, el tanto por ciento de descuento, y te diga el precio con descuento. Por ejemplo, si el precio que introduce el usuario es 300 y el descuento 20, el programa dirá que el precio final con descuento es de 240.

Ejercicio 2:

Cálculo de área y perímetro

Escribe un programa que pregunte al usuario los dos lados de un rectángulo y presente por pantalla el cálculo del perímetro (suma de los lados) y el área (base por altura).

Ejercicio 3:

Cambio de dólares a euros.

Suponiendo que 1 euro = 1.33250 dólares. Escribe un programa que pida al usuario un número de dólares y calcule el cambio en euros.

Ejercicio 4:

Cálculo de perímetro de circunferencia, área del círculo, y volumen de la esfera. Suponiendo que pi = 3.1416. Escribe un programa que pida al usuario que introduzca el radio, y presente por pantalla el cálculo del perímetro de la circunferencia (2\*pi\*r), el área del círculo (pi\*r2 ), y el volumen de la esfera (V = 4\*pi\*r3 /3).

Ejercicio 5:

Pasar de días, horas y minutos a segundos.

Escribe un programa que pida al usuario los siguientes datos: días, horas y minutos. Y le conteste con la cantidad de segundos totales que son esos datos.

Ejercicio 6:

Pasar de segundos a días, horas y minutos.

Escribe un programa que pida al usuario que introduzca los segundos, y le conteste diciéndole el número de días, horas, minutos y segundos que son.

Ejercicio 7:

Solución de la ecuación de segundo grado.

Escribir un programa que pida por teclado los tres coeficientes (a, b y c) de la ecuación

ax2+bx+c=0 y calcule las dos soluciones suponiendo que ambas serán reales (es decir

que la raíz queda positiva). Nota: x1,2=(a±sqrt(b2-4ac))/2, sqrt es una función que devuelve la raíz cuadrada, para poder invocarla es necesario poner en la cabecera del

programa: #include <math.h>

Ejercicio 8:

Cálculo de la resistencia equivalente.

Escribir un programa que pida por teclado dos resistencias y calcule y presente la

resistencia equivalente en paralelo (Req=(R1\*R2)/(R1+R2)).

Ejercicio 9:

Media de cuatro números.

Escribir un programa que pida por teclado cuatro números y calcule y presente la media

de los cuatro.

Ejercicio 10:

¿Qué imprime?.

¿Qué imprime el siguiente fragmento de código? Compruébalo.

int x = 2, y = 6, z = 4;

y = y+4\*z;

y +=x;

printf(“%d”,y);

Ejercicio 11:

¿Qué imprime?.

¿Qué imprime el siguiente fragmento de código? Compruébalo.

int x = 2, y = 6, z = 4;

if(x>y || x<z)

printf(“verdadero”);

else

printf(“falso”);

Ejercicio 12:

¿Qué imprime?.

¿Qué imprime el siguiente fragmento de código? Compruébalo.

int x = 2, y = 6;

if(x<y && x==y)

printf(“verdadero”);

else

printf(“falso”);

1. Para incluir una librería en C se utiliza la sentencia...

printf

#include

int main()

scanf

La instrucción para escribir/mostrar en el lenguaje C es:

scanf

if

printf

for

La instrucción que se usa para leer información en el lenguaje C es:

printf

scanf

while

if

C es un lenguaje de programación de ...

Dificultad

Alto Nivel

Bajo Nivel

Abstracto

Ejemplo de declaración de una variable

printf("variable");

c+b=a

a=0;

int a=0;

Un código de lenguaje C debe pasar por los procesos de ...

Declaración y Operaciones

Compilación y Ejecución

Restruccturar y solucionar

Correr y reparar

stdio es ...

constante

variable

librería

función

Estructuras de Control Repetitivas en C

switch

for

if

while

Tipos de variables

for, do while, while

float, char, int

if, else if, else

printf, scanf, getch

Una constante es:

Son espacios reservados en la memoria que, como su nombre indica, pueden cambiar de contenido a lo largo de la ejecución de un programa.

Un valor que no puede ser alterado/modificado durante la ejecución de un programa, únicamente puede ser leído

Es también conocido como C Plus Plus

C

PHP

JavaScrip

C++

Entre que años fue creado C

1999-2000

1969-1976

1980-1985

1977-1980

Conjunto de instrucciones, símbolos y palabras reservadas, usadas para escribir un programa.

Compilador

Ensamblador

Entorno de desarrollo

Lenguaje de programación

Tipo de lenguaje de programación que se encuentra más cercano al lenguaje natural que al lenguaje máquina.

De alto nivel

De bajo nivel

Carácter

Variable

Es toda aquella información que se puede tratar en un programa informático.

Programación

Lenguaje de Programación

Dato

Algoritmo

Tipo de Dato que incluye punto decimal

Cadena

Entero

Real

Lógico

Es un espacio de la memoria del ordenador a la que asignamos un nombre y almacena un contenido que puede ser un valor numérico o cadena de caracteres.

Constante

Diagrama de Flujo

Pseudocódigo

Variable

Este tipo de dato puede contener un conjunto de caracteres alfabéticos, numéricos, y especiales.

Entero

Real

Cadena

Lógico

Representación gráfica de un algoritmo.

Pseudocódigo

Algoritmo

Organigrama

Escribir

1.67

Variable tipo float

Variable tipo int

Variable tipo String

variable tipo bool

Se usa para comentar una línea en C

//

<!--

Comentario:

>-

El comando ELSE que significa DE LO CONTRARIO

Inicia la CONDICION del programa

Devuelve un valor si es que SI SE CUMPLE LA CONDICION

Devuelve un valor si es que NO SE CUMPLE CON LA CONDICION

Devuelve solo un MENSAJE

Sabiendo que A=8 y B=5 resuelva:

Si A>B muestra "Hola" Si no muestra "Hasta Luego Lucaar"

Ninguna

Hasta Luego Lucaar

Hola

Hola y Hasta Luego Lucaar