



**Romo Rodriguez Jose Alberto**

**216853747**

**Ingenieria en Computacion (INCO)**

**Materia:**

**Programacion**

**Profesor:**

**Patricia Sanchez Rosario**

**-Seccion:**

**D18**

**Horario:**

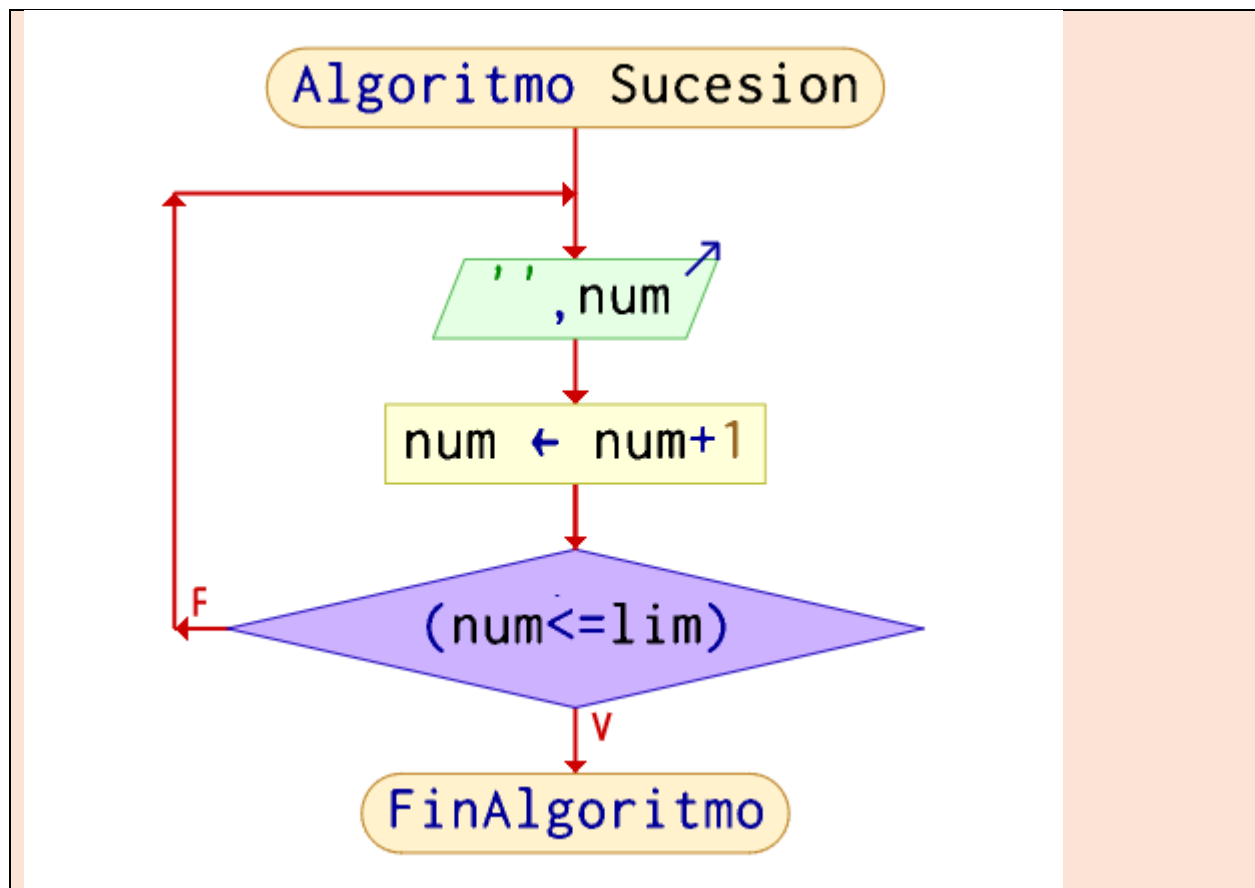
**9 a 11**

**--Actividad--**

**"Do-While"**

## PRACTICA 24

Codigo	Pseudocodigo
<pre> /* Bloque del programador N.P: Romo Rodríguez José Alberto. N.P. Datos del alumno Fecha: 27/10/2020 D.P: Este codigo ejecuta un programa que imprime una sucesion numerica Donde:  num es el numero inicio lim es el limite */  #include &lt;stdio.h&gt;  int main(){     int num =1;     int lim =10;     do{         printf("%d\n",num);         num++;     }     while(num&lt;=lim);      return 0; } </pre>	<pre> 1  <b>Algoritmo</b> Sucesion 2      <b>Hacer</b> 3          <b>Escribir</b> '',num 4          num=num+1 5      <b>Hasta Que</b> (num≤lim) 6  <b>FinAlgoritmo</b> 7 </pre>
Diagrama de Flujo	



## PRACTICA 25

Codigo	Pseudocodigo
<pre> /* Bloque del programador N.P: Romo Rodríguez José Alberto. N.P. Datos del alumno Fecha: 27/10/2020 D.P: Este codigo ejecuta un programa para mostrar el factorial de un numero Donde: a es el total b un contador num el numero del usuario  */  #include&lt;stdio.h&gt;  int main(){     int a = 1;     int b; </pre>	<pre> 1  Algoritmo Factorial 2      Escribir 'Factorial de un numero:' 3      Escribir 'Escribe el numero a evaluar:' 4      Leer num 5      Hacer 6          Si (b&lt;=(num-1)) 7              Escribir ' x ', b 8          FinSi 9          b=b+1 10         a= a*b 11         Si (b==(num)) 12             Escribir ' = ',b, a 13         FinSi 14     Hasta Que (b&gt;num) 15 FinAlgoritmo </pre>

```
int num;

printf("Factorial de un numero:\n");
printf("Escribe el numero a evaluar:\n");
scanf("%d", &num);

do{

    if (b<=(num-1)){
        printf("%d x ", b);
    }
    b++;
    a= a*b;

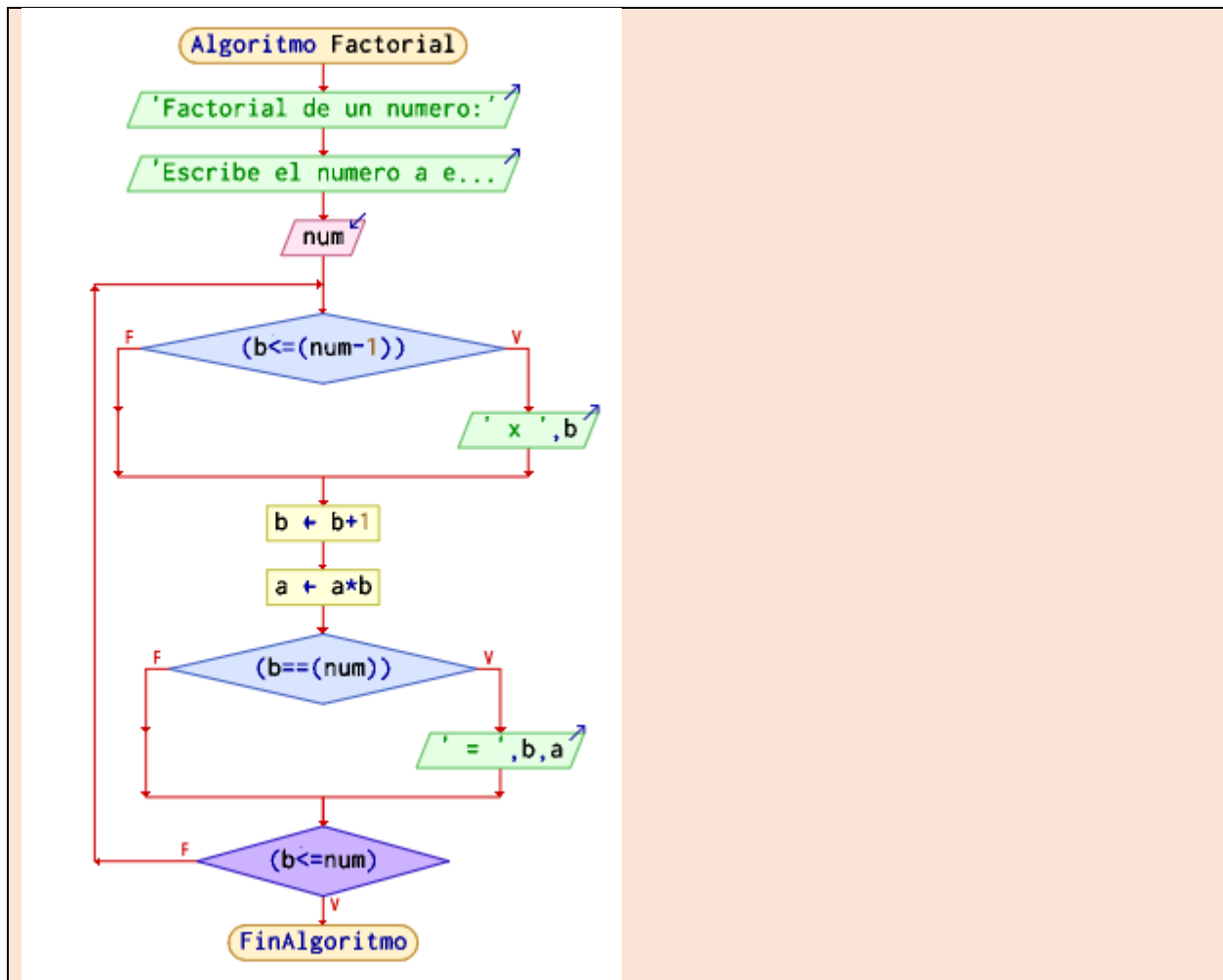
    if (b==(num)){
        printf("%d = %d",b, a);

    }

}
while(b<=num);

return 0;
}
```

Diagrama de Flujo



## PRACTICA 26

Codigo	Pseudocodigo
<pre> /* Bloque del programador N.P: Romo Rodríguez José Alberto. N.P. Datos del alumno Fecha: 27/10/2020 D.P: Este codigo ejecuta un programa que muestra una tabla numerica Donde: a es el multiplicador b es el limite limit es la tabla a imprimir c es el resultado de cada multiplicacion */ </pre>	<pre> 1  Algoritmo Tablas 2    Escribir 'Ejercicio de las Tablas numericas:' 3    Escribir 'Coloca la tabla a imprimir:' 4    Leer limit 5    Escribir 'Escribe Hasta que numero llegara:' 6    Leer b 7    Hacer 8      a=a+1 9      c = limit * a 10     Escribir 'x = ',a, limit, c 11   Hasta Que (a&lt;b) 12  FinAlgoritmo </pre>

```
#include<stdio.h>
```

```
int main(){
```

```
    int a;
```

```
    int b;
```

```
    int c;
```

```
    int limit;
```

```
    printf("Ejercicio de las Tablas numericas:\n");
```

```
    printf("Coloca la tabla a imprimir:\n");
```

```
    scanf("%d", &limit);
```

```
    printf("Escribe Hasta que numero llegara:\n");
```

```
    scanf("%d", &b);
```

```
    do{
```

```
        a++;
```

```
        c = limit * a;
```

```
        printf("%d x %d = %d\n",a, limit, c);
```

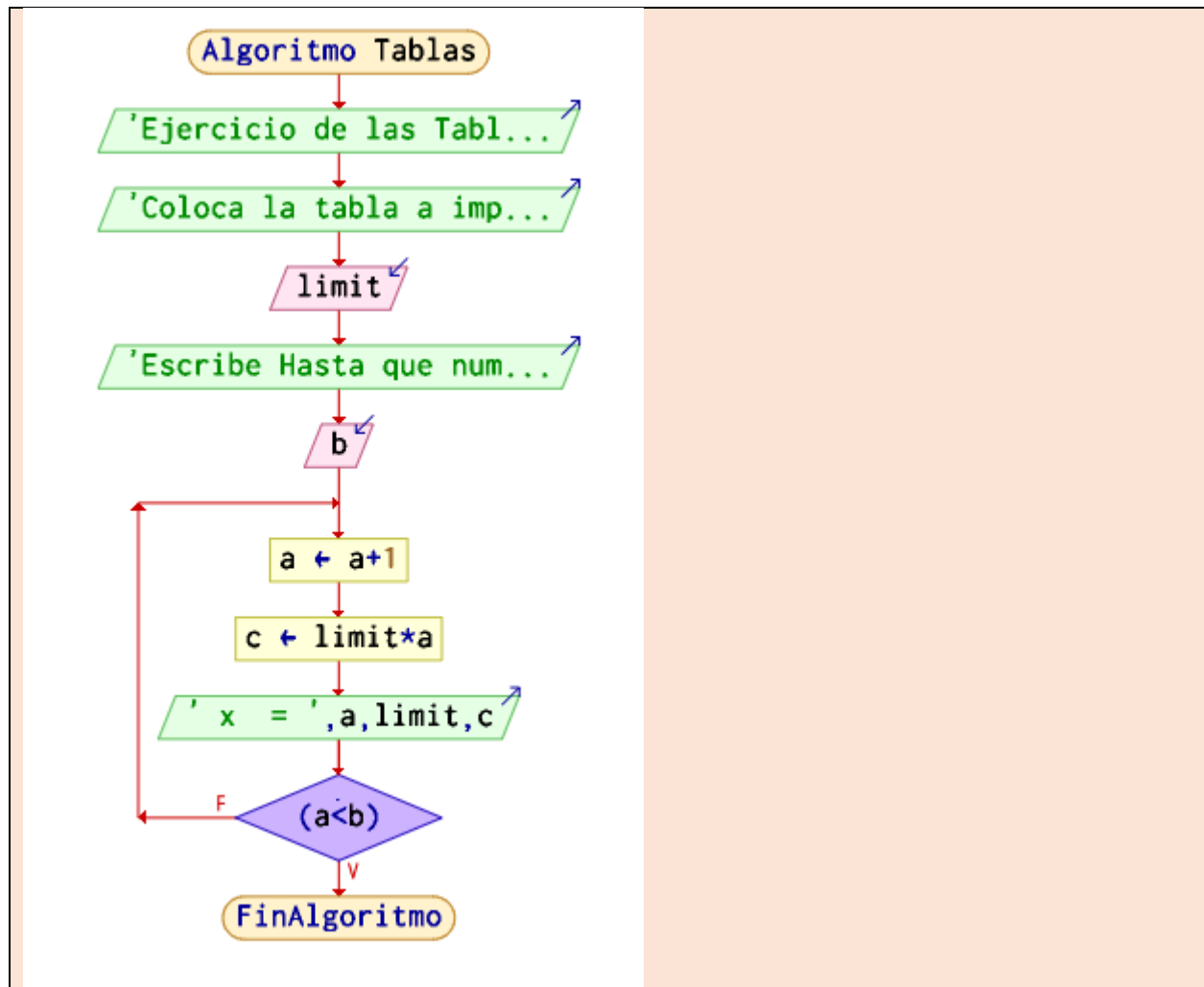
```
    }
```

```
    while(a<b);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Diagrama de Flujo



Este ultimo ejercicio lo hice de manera abierta, pues es mas facil determinar el limite si se gusta expandir o se quiere mostrar otra tabla:

```
Ejercicio de las Tablas numericas:  
Coloca la tabla a imprimir:  
7  
Escribe Hasta que numero llegara:  
12  
1 x 7 = 7  
2 x 7 = 14  
3 x 7 = 21  
4 x 7 = 28  
5 x 7 = 35  
6 x 7 = 42  
7 x 7 = 49  
8 x 7 = 56  
9 x 7 = 63  
10 x 7 = 70  
11 x 7 = 77  
12 x 7 = 84  
-----  
Process exited after 2.418 seconds with return value 0  
Presione una tecla para continuar . . .
```

24

```
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
-----  
Process exited after 0.05435 seconds with return value  
Presione una tecla para continuar . . .
```

25



Factorial de un numero:

Escribe el numero a evaluar:

10

1 x 2 x 3 x 4 x 5 x 6 x 7 x 8 x 9 x 10 = 3628800

-----

Process exited after 1.413 seconds with return value 0

Presione una tecla para continuar . . .