	Carátula para entrega de prácticas	
Facultad de Ingeniería		Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor: Alejandro Esteban Pimentel Alarcón

Asignatura: Fundamentos de Programación

Grupo: 3

No de Práctica(s): #8

Integrante(s): Torres Mendoza Alexa Erandy

*No. de Equipo de
cómputo empleado:*

No. de Lista o Brigada: 49

Semestre: 2020-1

Fecha de entrega: 07/octubre /2019

Observaciones: Bien, pero te falta más introducción.
Además, en los objetivos de la práctica esta el uso de SWITCH, que era el objetivo de la segunda actividad. Y no lo usaste.

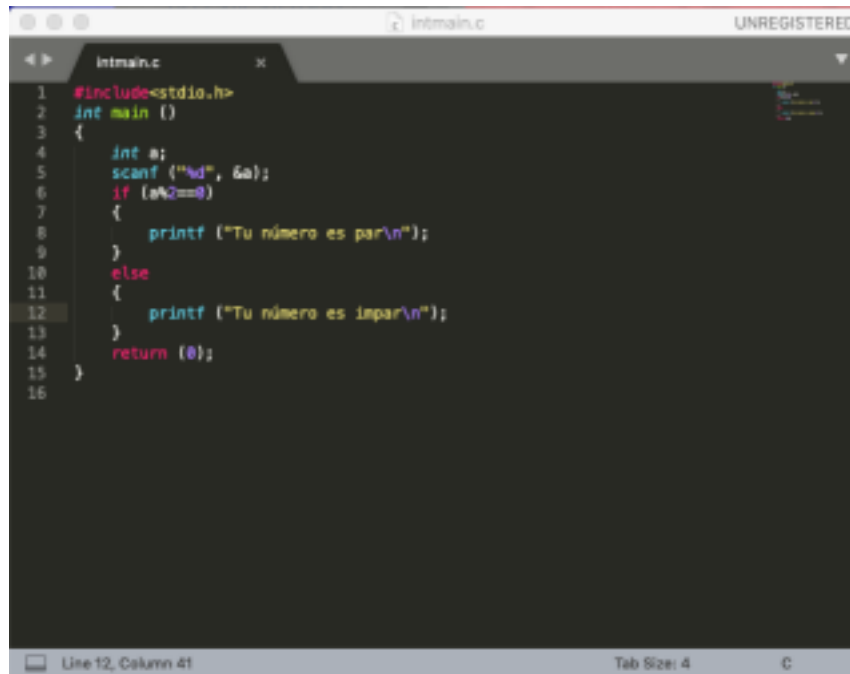
CALIFICACIÓN: 7

- **Objetivo**

Elaborar programas en lenguaje C que incluyan las estructuras de selección if, if-else, switch y ternaria para la resolución de problemas básicos.

ACTIVIDADES

Primer Programa



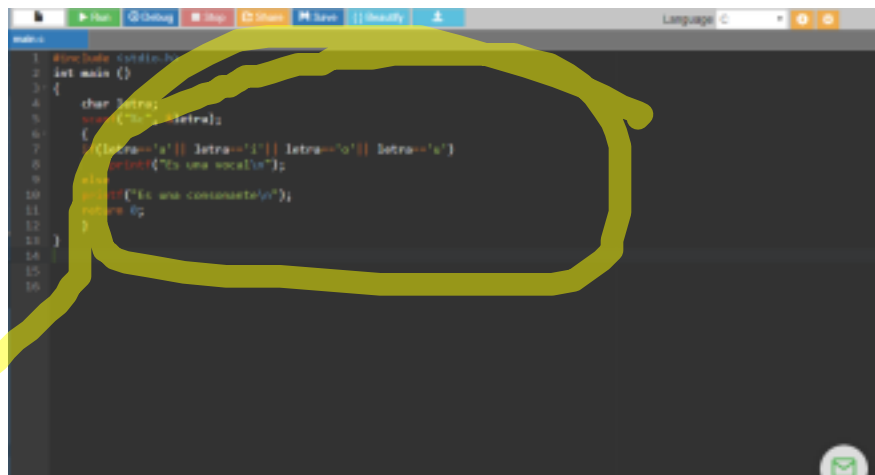
```
1 #include<stdio.h>
2 int main ()
3 {
4     int a;
5     scanf ("%d", &a);
6     if (a%2==0)
7     {
8         printf ("Tu número es par\n");
9     }
10    else
11    {
12        printf ("Tu número es impar\n");
13    }
14    return (0);
15 }
16
```



```
Documents -- -bash-- 80x24
Last login: Mon Sep 30 10:24:07 on ttys000
Portugal36:~ fp03alu49$ cd
.CFUserTextEncoding Desktop/ Movies/
.Trash/ Documents/ Music/
.bash_history Downloads/ Pictures/
.bash_sessions/ Library/ Public/
Portugal36:~ fp03alu49$ cd Documents/
Portugal36:Documents fp03alu49$ cd
.localized int main.c intmain {}.c intmain.c
Portugal36:Documents fp03alu49$ gcc intmain.c -o main
Portugal36:Documents fp03alu49$ ./main
7
Tu número es impar
Portugal36:Documents fp03alu49$ ./main
8
Tu número es par
Portugal36:Documents fp03alu49$ ./main
18
Tu número es par
Portugal36:Documents fp03alu49$
```

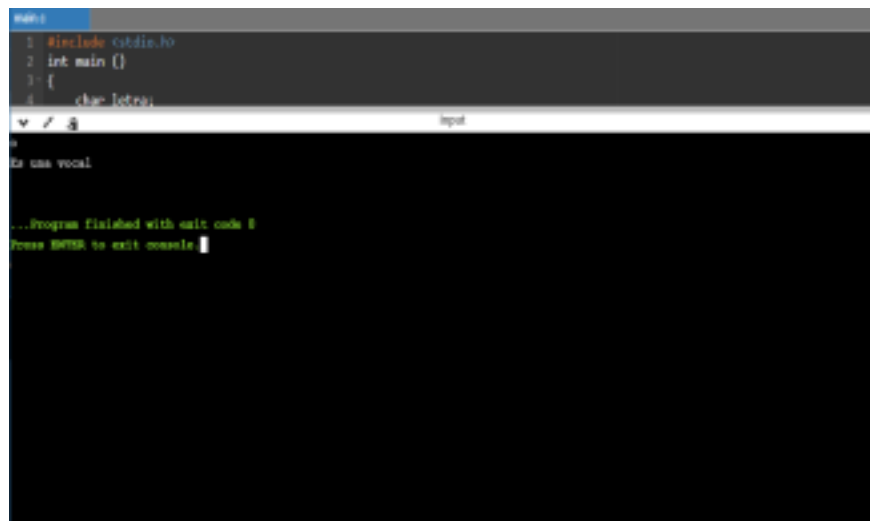
En este programa se muestra el proceso para identificar un número par y un número impar

Segundo Programa



```
1 #include <stdio.h>
2 int main ()
3 {
4     char letra;
5     scanf("%c", &letra);
6     {
7         if(letra=='a' || letra=='i' || letra=='o' || letra=='e')
8             printf("Es una vocal\n");
9         else
10            printf("Es una consonante\n");
11     }
12     return 0;
13 }
```

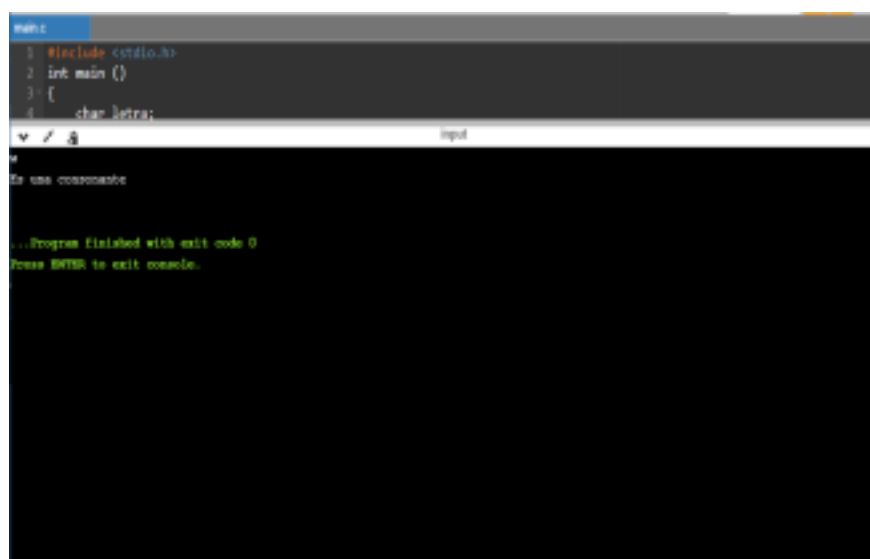
En este ejercicio se debía usar SWITCH



```
1 #include <stdio.h>
2 int main ()
3 {
4     char letra;
5     scanf("%c", &letra);
6     {
7         if(letra=='a' || letra=='i' || letra=='o' || letra=='e')
8             printf("Es una vocal\n");
9         else
10            printf("Es una consonante\n");
11     }
12     return 0;
13 }
```

Es una vocal

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.



```
1 #include <stdio.h>
2 int main ()
3 {
4     char letra;
5     scanf("%c", &letra);
6     {
7         if(letra=='a' || letra=='i' || letra=='o' || letra=='e')
8             printf("Es una vocal\n");
9         else
10            printf("Es una consonante\n");
11     }
12     return 0;
13 }
```

Es una consonante

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.

En este programa se muestra el proceso para indicar que lea una letra e indique si es vocal o consonante

Tercer Programa

```
main.c
1 #include <stdio.h>
2 int main ()
3 {
4     float numero1;
5     float numero2;
6     float diferencia;
7     float absoluto;
8     printf("Ingresa un numero:\n");
9     scanf("%f", &numero1);
10    printf("Ingresa otro numero:\n");
11    scanf("%f", &numero2);
12    diferencia= numero1-numero2;
13    absoluto= diferencia<0 ? diferencia : -diferencia;
14    printf("El %s", absoluto);
15    return 0;
16 }
17
18
19
```

```
main.c
1 #include <stdio.h>
2 int main ()
3 {
4     float numero1;
5
6     printf("Ingresa un numero:\n");
7     scanf("%f", &numero1);
8
9     printf("Ingresa otro numero:\n");
10    scanf("%f", &numero2);
11
12    diferencia= numero1-numero2;
13    absoluto= diferencia<0 ? diferencia : -diferencia;
14    printf("El %s", absoluto);
15    return 0;
16 }
17
18
19
```

Input

Ingresa un numero
80
Ingresa otro numero
45
35.000000

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.

En este programa se ocupan condicionales para que obtenga el valor absoluto de la diferencia de dos números

CONCLUSIÓN

En los programas hay distintas formas de enfocar el proceso que se requiere para obtener un resultado asertivo, en este caso utilice condicionales, scan, etc.