



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor: Alejandro E. Pimentel Alarcón

Asignatura: Fundamentos de Programación

Grupo: 03

No de Práctica(s): 09

Integrante(s): Cureño Arvizu Ameyalli Jocelyn

*No. de Equipo de
cómputo* 0779

No. de Lista o 2020-1

Semestre: 26 de octubre 2019

Fecha de entrega:

Observaciones:

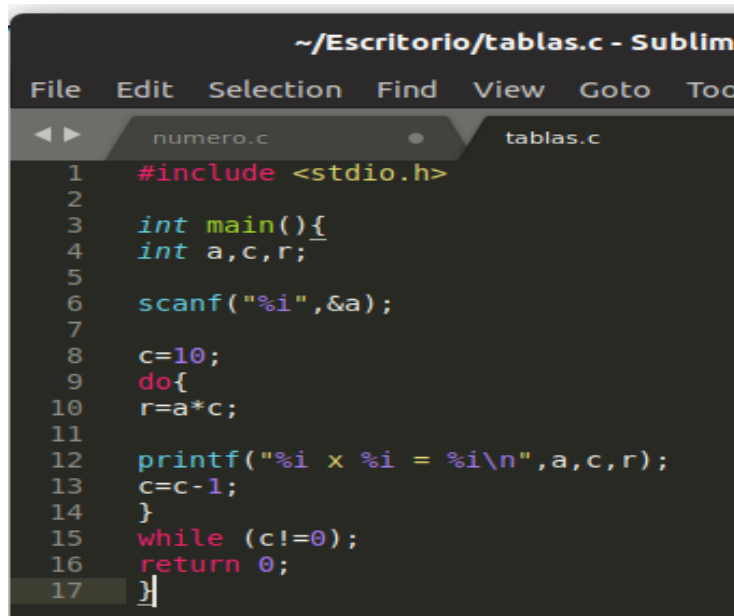
CALIFICACIÓN: _____

OBJETIVO:

Elaborar programas en C para la resolución de problemas básicos que incluyan las estructuras de repetición y la directiva *define*.

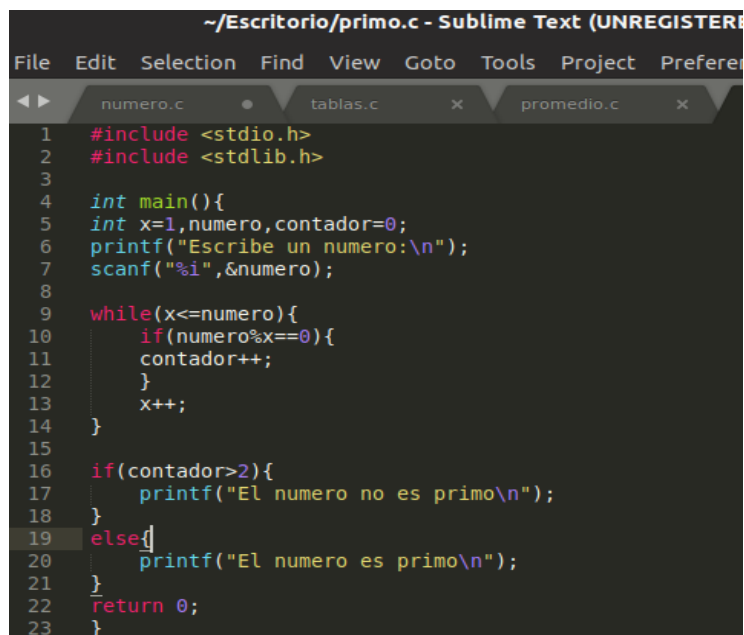
ACTIVIDADES:

- Hacer un programa que pida un número y muestre su tabla de multiplicar (hasta el 10)



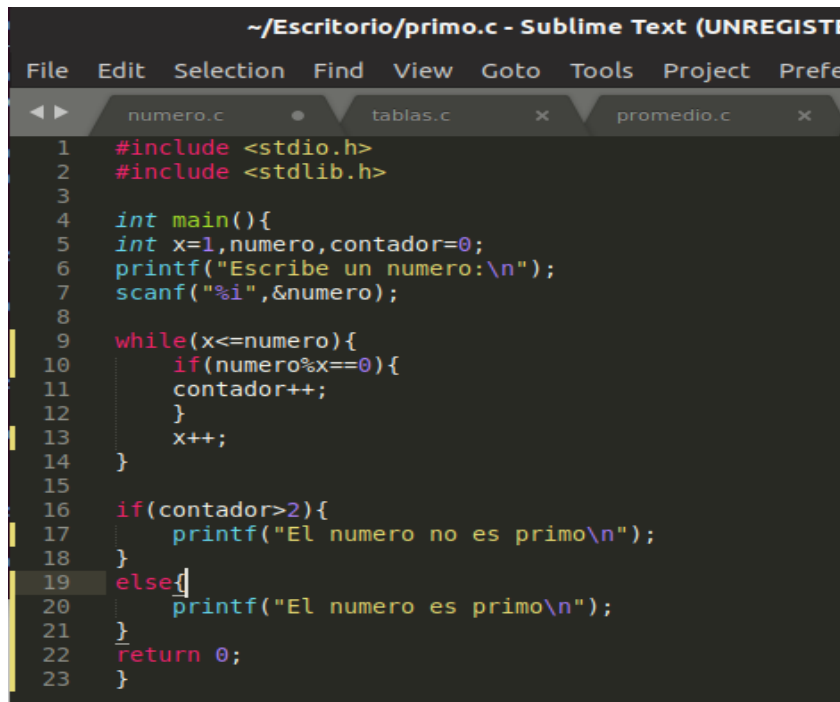
```
~/Escritorio/tablas.c - Sublime
File Edit Selection Find View Goto Too
numero.c tablas.c
1  #include <stdio.h>
2
3  int main(){
4  int a,c,r;
5
6  scanf("%i",&a);
7
8  c=10;
9  do{
10 r=a*c;
11
12 printf("%i x %i = %i\n",a,c,r);
13 c=c-1;
14 }
15 while (c!=0);
16 return 0;
17 }
```

- Hacer un programa que pida y lea 10 números y muestre su suma y su promedio.



```
~/Escritorio/primo.c - Sublime Text (UNREGISTERED)
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferen
numero.c tablas.c x promedio.c x
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3
4  int main(){
5  int x=1,numero,contador=0;
6  printf("Escribe un numero:\n");
7  scanf("%i",&numero);
8
9  while(x<=numero){
10     if(numero%x==0){
11         contador++;
12     }
13     x++;
14 }
15
16 if(contador>2){
17     printf("El numero no es primo\n");
18 }
19 else{
20     printf("El numero es primo\n");
21 }
22 return 0;
23 }
```

- Hacer un programa que pida un número e indique si es primo o no.



```
~/Escritorio/primo.c - Sublime Text (UNREGISTERED)
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Prefe

numero.c  tablas.c  x  promedio.c  x

1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3
4  int main(){
5  int x=1,numero,contador=0;
6  printf("Escribe un numero:\n");
7  scanf("%i",&numero);
8
9  while(x<=numero){
10     if(numero%x==0){
11         contador++;
12     }
13     x++;
14 }
15
16 if(contador>2){
17     printf("El numero no es primo\n");
18 }
19 else{
20     printf("El numero es primo\n");
21 }
22 return 0;
23 }
```

CONCLUSION:

Las estructuras de repetición nos ayudan a crear bucles o ciclos que se estén repitiendo, pero con ciertas condiciones para que se termine y nos de el resultado que queremos.

Son muy útiles, ya que, hacen más práctico el programa sin necesidad de escribir tanto. No obstante, debemos saber utilizarlos correctamente y saber en específico para que nos sirve cada uno, porque sino podemos cometer errores y el programa ya no funcionará.

Pero fuera de eso, estas estructuras nos ayudan demasiado, y creo que puede ser para varios programas

