	Carátula para entrega de prácticas	
Facultad de Ingeniería		Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Alejandro Esteban Pimentel Alarcon

Profesor:

Fundamentos de programación

Asignatura:

Grupo:

07

No de Práctica(s):

Ameyalli Jocelyn Cureño Arvizu

Integrante(s):

*No. de Equipo de
cómputo empleado:*

10

No. de Lista o Brigada:

2020-1

Semestre:

03- octubre- 2019

Fecha de entrega:

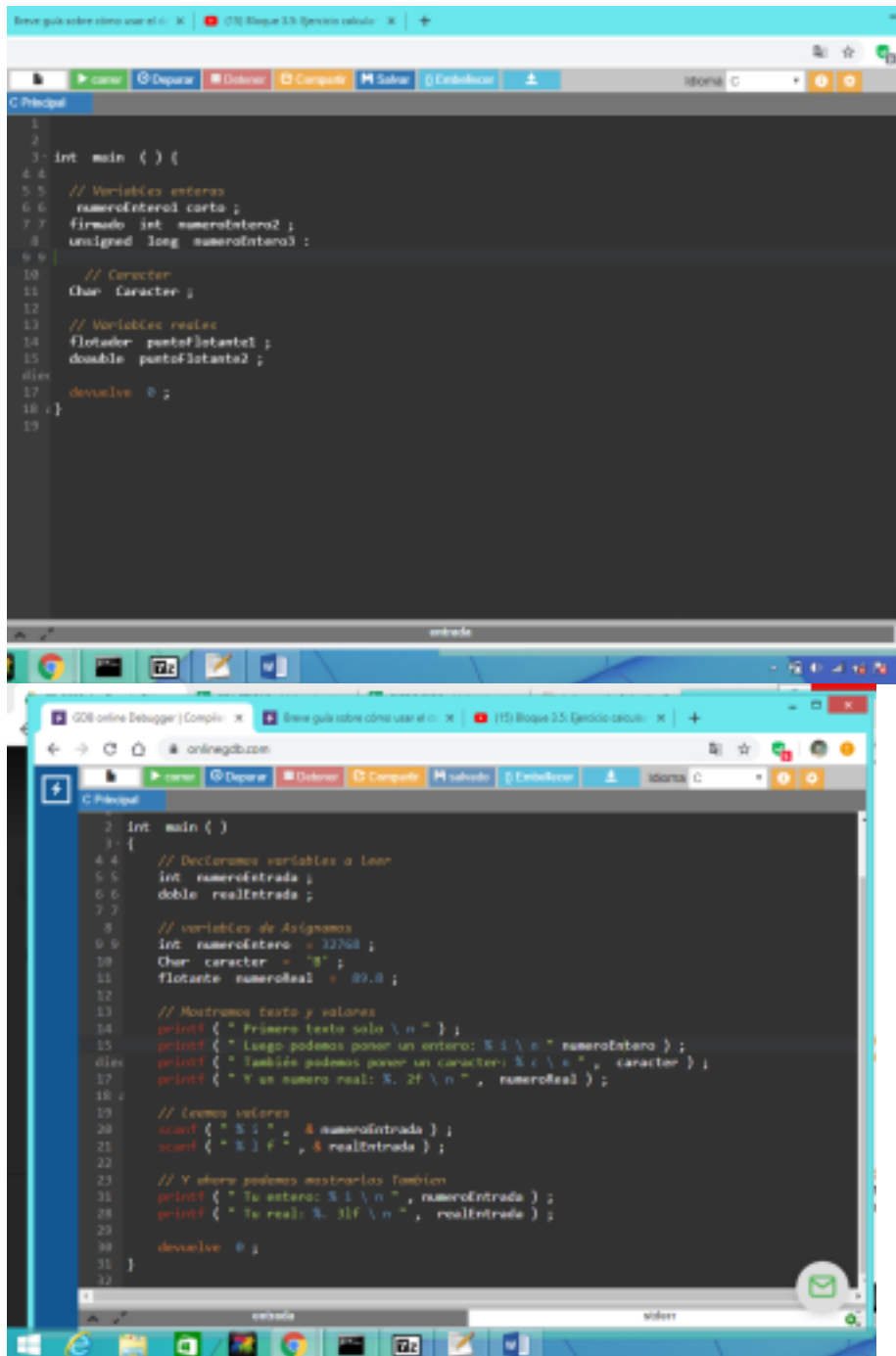
Observaciones:

Tarde entrega.
La práctica esta incompleta, no muestras evidencias
(capturas) de que has compilado y ejecutado los
códigos correctamente.

CALIFICACIÓN: 6

OBJETIVO

Elaborar programas en lenguaje C utilizando las instrucciones de control de tipo secuencia, para realizar la declaración de variables de diferentes tipos de datos, así como efectuar llamadas a funciones externas de entrada y salida para asignar y demostrar valores de variables y expresiones.



```
1  
2  
3: int main ( ) {  
4:4  
5:5 // Variables enteras  
6:6 numeroEntero1 corto ;  
7:7 firmado int numeroEntero2 ;  
8 unsigned long numeroEntero3 :  
9:9  
10 // Carácter  
11 char caracter ;  
12  
13 // Variables reales  
14 floatador puntoFlotante1 ;  
15 double puntoFlotante2 ;  
16:16  
17 devuelve 0 ;  
18:18  
19:19  
2  
3: int main ( )  
4:4  
5:5 // Declaramos variables a leer  
6:6 int numeroEntrada ;  
7:7 doble realEntrada ;  
8  
9:9 // variables de Asignamos  
10:10 int numeroEntero = 32768 ;  
11:11 char caracter = "B" ;  
12:12 flotante numeroReal = 89.8 ;  
13  
14 // Mostramos texto y valores  
15:15 printf ( " Primera texto solo \n " ) ;  
16:16 printf ( " Luego podemos poner un entero: %i \n " , numeroEntero ) ;  
17:17 printf ( " También podemos poner un carácter: %c \n " , caracter ) ;  
18:18 printf ( " Y un número real: %f \n " , numeroReal ) ;  
19  
20 // Leemos valores  
21:21 scanf ( " %i " , & numeroEntrada ) ;  
22:22 scanf ( " %f " , & realEntrada ) ;  
23  
24 // Y ahora podemos mostrarlos también  
25:25 printf ( " Tu entero: %i \n " , numeroEntrada ) ;  
26:26 printf ( " Tu real: %f \n " , realEntrada ) ;  
27  
28 devuelve 0 ;  
29  
30 }  
31  
32
```

```
1 // valores /
2
3 #include <stdio.h>
4
5 int main ( ) {
6
7     int dos , tres , cuatro , cinco ;
8     double resultado ;
9
10    dos = 2 ;
11    tres = 3 ;
12    cuatro = 4 ;
13    cinco = 5 ;
14
15    resultado = cinco / dos ;
16    printf ( " 5/2 = %.1lf \n " , resultado ) ;
17
18    resultado = ( doble )
19
20    devuelve 0 ;
21
22 }
```

```
1 // operadores logicos /
2
3 #include <stdio.h>
4
5 int main ( ) {
6
7     int num1 , num2 , res ;
8     char c1 , c2 ;
9
10    num1 = 7 ;
11    num2 = 15 ;
12    c1 = 'h' ;
13    c2 = 'h' ;
14
15    printf ( " ¿num1 es menor a num2? -> %s \n " , num1 < num2 ) ;
16    printf ( " ¿c1 es igual a c2? -> %s \n " , c1 == c2 ) ;
17    printf ( " ¿c1 es diferente a c2? -> %s \n " , c1 != c2 ) ;
18
19    res = num1 < num2 && c1 == 'h' ;
20    printf ( " ¿num1 < num2 & c1 es igual a 'h'? -> %s \n " , res ) ;
21
22    res = c1 == 'h' || c2 == 'h' ;
23    printf ( " ¿c1 es igual a 'h' o c2 a 'h'? -> %s \n " , res ) ;
24
25    devuelve 0 ;
26
27 }
```

CONCLUSIONES

Para empezar a programas es bueno identificar los tipos de variables y en qué caso usar cada una (tanto en las reales como en las enteras); los cuales, en su mayoría cuentan con una más formas para representarlos.

Los operadores es otro de los símbolos importantes en la programación en C y también es importante saber identificar y no confundir del pseudocódigo y no es menos importante saber que los operadores tienen diferente función de las comparaciones. Todo esto para completar una buena edificación del programa.

Para poder verificar que el programa tenga la estructura correcta debemos guardar el texto recordando siempre poner al final de nombre del archivo un `.c` para luego correrlo en la terminal