

Nombre: Ian Axel Hernández Ortega **No. de Matrícula.:** Zap288

Materia: Fundamentos de Programación **Grupo:** 21-1 **Turno:** Matutino

Carrera: Licenciatura en Desarrollo de Software Interactivo y Videojuegos

Tema: Practica 5, Condicionales Simples **No:** P.5

Fecha propuesta: 20 – 10 – 2020 **Fecha de Entrega:** 23 – 10 – 2020

Escuela: Instituto Universitario Amerike

Plantel: Guadalajara

Calle: Calle Montemorelos **No:** 3503 **Colonia:** Rinconada de la Calma **C.P.:** 45080

Teléfono: 33 3632 6100

Ciudad: Zapopan

Logotipo personal



Logotipo (de la escuela)



IanAxelHernándezOrtega

Firma del alumno (a)

Qué se evalúa:	10 pts.	7 pts.	4pts.	Pts.
Entrega electrónica	Es en tiempo y forma al iniciar la clase. (1 pts.)	Después de 30 minutos de iniciada la clase. (.7 pts.)	Al minuto 40. (Posteriormente ya no se reciben) (.4pts.)	
Del formato.	Cumple con todos los elementos solicitados. (1 pts.)	No cumple con dos elementos solicitados. (.7 pts.)	No cumple con tres o más elementos solicitados. (.4pts.)	
La ortografía.	Tiene dos errores ortográficos. (1 pts.)	Tiene de tres a cuatro errores ortográficos. (.7 pts.)	Tiene cinco o más errores ortográficos. (.4pts.)	
Del tema y objetivo.	La teoría y ejemplos corresponden al tema tratado. (1 pts.)	La teoría o ejemplos no corresponden al tema tratado. (.7 pts.)	La teoría y ejemplos no corresponden al tema tratado. (.4pts.)	
El programa y los cálculos.	Los parámetros y componentes corresponden al 100% de lo planeado. (1 pts.)	El programa arroja un error o componente no corresponden al 100% de lo planeado. (7 pts.)	El programa arroja dos errores o componentes no corresponden al 100% de lo calculado. (.4pts.)	
Diagramas.	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos son acorde al de la práctica y siguen una secuencia lógica. (1 pts.)	Los diagramas a bloques, o de flujo o esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.7 pts.)	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.4pts.)	
La tabla de valores.	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 10%. (1 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 15%. (.7 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 20%. (.4pts.)	
Las observaciones y conclusiones.	Son específicas y congruentes con la práctica. (1 pts.)	Las observaciones o conclusiones son específicas y congruentes con la práctica. (.7 pts.)	Las observaciones y las conclusiones no son específicas y congruentes con la práctica. (.4pts.)	
Bibliografía.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) y está completa (1 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s), le falta algún elemento que la conforman (.7 pts.)	No es acorde al (los) tema (s) tratado (s), le faltan 2 elementos que la conforma (.4pts.)	
Fuentes de consulta.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) (1 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.7 pts.)	Es acorde a algún (los) tema (s) tratado (s) (.4pts.)	

Índice	pag 2
Teoría	pag 2
Cálculos	pag 2
Diagramas	pag 2 y 3
Tabla Comparativa	pag 3
Observaciones	pag 3
Conclusiones	pag 3
Bibliografía	pag 3
Fuentes de consulta	pag 4

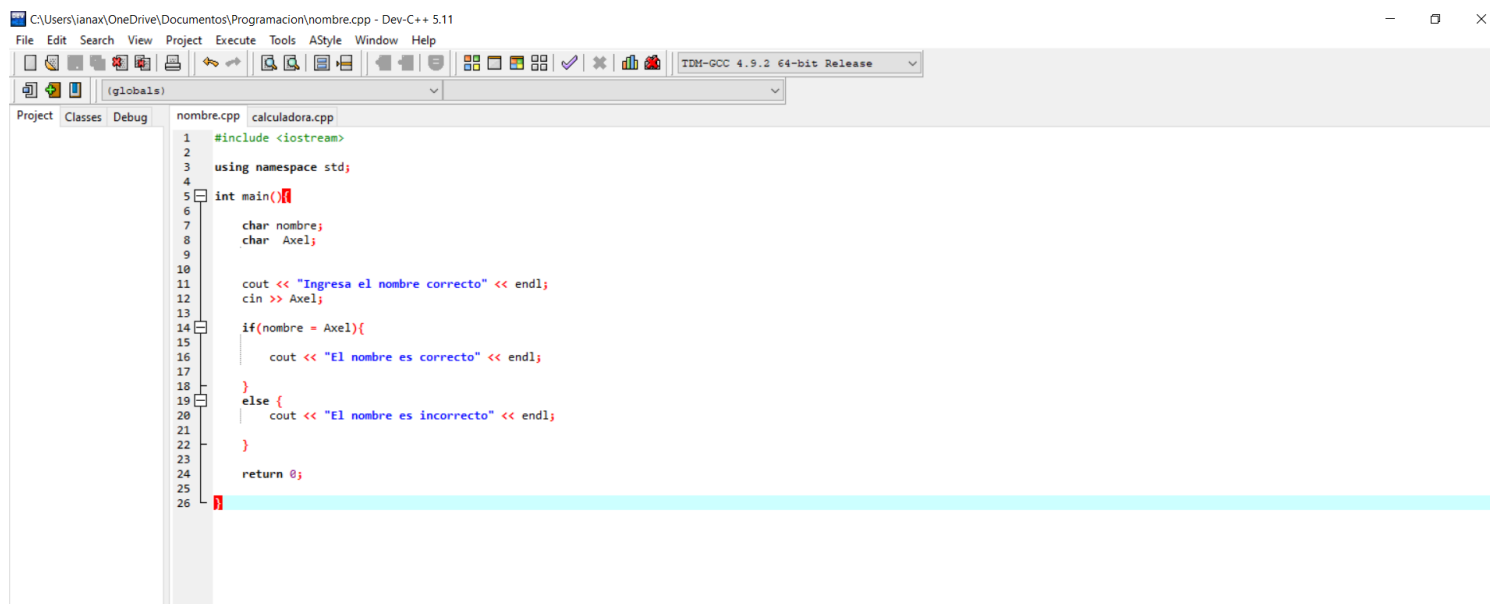
Teoría

Las estructuras condicionales simples permiten la toma de decisiones dentro de un programa. Dentro de una estructura selectiva, se incluye una expresión lógica que será la condición que se evalúa para definir la ruta que se seguirá dentro del programa.

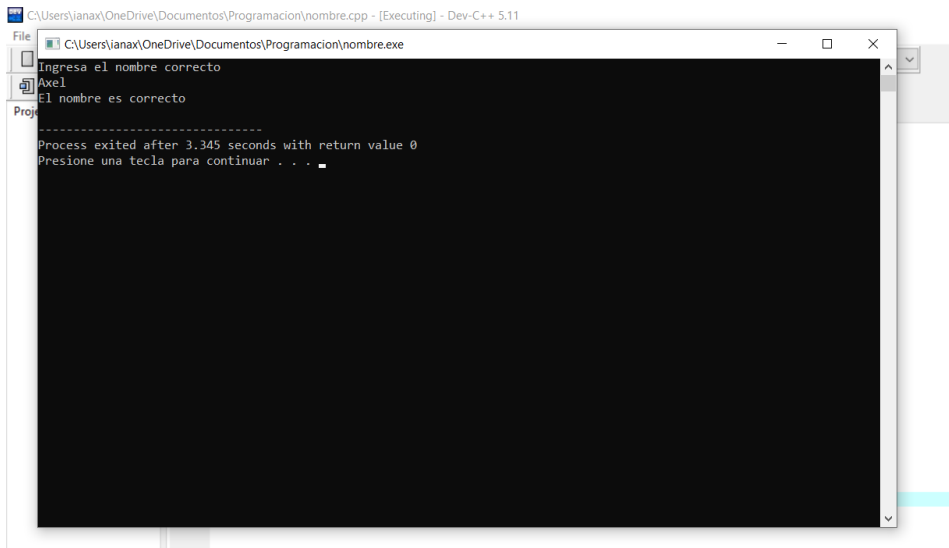
Cálculos

Con los datos recibidos actualmente hacer comparativas para confirmar los valores
Ejemplo: Nombre - Ian if (Nombre == 'Ian') { cout << "Registro correcto"; }
else { cout << "Registro incorrecto"; }

Diagramas



```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main()
6 {
7     char nombre;
8     char Axel;
9
10    cout << "Ingresa el nombre correcto" << endl;
11    cin >> Axel;
12
13    if(nombre == Axel){
14        cout << "El nombre es correcto" << endl;
15    }
16    else {
17        cout << "El nombre es incorrecto" << endl;
18    }
19
20    return 0;
21 }
```



```
C:\Users\ianax\OneDrive\Documentos\Programacion\nombre.cpp - [Executing] - Dev-C++ 5.11
File
C:\Users\ianax\OneDrive\Documentos\Programacion\nombre.exe
Ingresa el nombre correcto
Axel
El nombre es correcto
-----
Process exited after 3.345 seconds with return value 0
Presione una tecla para continuar . . .
```

Tabla (comparativa)

DATOS INGRESADOS	DATOS ESPERADOS	DATOS OBTENIDOS
Axel	Axel	Axel
Gerardo	Gerardo	Gerardo
Aldo	Aldo	Aldo

Observaciones

Las condiciones simples como su nombre lo indica son condiciones que realiza una computadora, si la condición es verdadera al imprimirlo el resultado será verdadero, pero si la condición es falsa al imprimirlo será falsa. De aquí salen las estructuras de decisiones o alternativas que funcionan de forma correcta según la condicional.

Conclusiones

Las condicionales simples nos dejan saber si una condicional es verdadera o falsa para eso se declaran diferentes variables las cuales funcionan para que al momento de imprimir los valores sean corre

Bibliografía

D. (2005). *Estructuras condicionales* [Libro electrónico]. desarrolloweb.

<https://desarrolloweb.com/articulos/2225.php>

Fuentes de consulta

Apuntes de Programación. (2008, 14 agosto). Apuntes de programación.

<http://programacionjand.blogspot.com/p/condicionales-y-ciclos-en-c.html>