



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor: M. I. Marco Antonio Martínez Quintana

Asignatura: Fundamentos de Programación

Grupo: 3

No de Práctica(s): Actividad asincrónica #15

Integrante(s): Hernández González Braulio

*No. de Equipo de
cómputo empleado:* No Aplica

No. de Lista o Brigada: 24

Semestre: 2021-1

Fecha de entrega: 07 / 12 / 20

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

ACTIVIDAD ASCINRÓNICA #15

Analizar su proyecto y describir en que partes de su proyecto pueden llegar a utilizar estructuras de repetición y por qué.

Personalmente, mi proyecto se basa en una super calculadora que requerirá de mucho tiempo, entonces al ser una calculadora de álgebra y otros términos como números complejos, geometría analítica entre otros temas de esa índole, si necesito usar las estructuras de repetición, especialmente la de for y la de do-while.

La estructura do-while lo usaré en todo momento para crear menús interactivos en los que el usuario pueda intervenir o verificar que lo que está haciendo en sus cálculos sean los correcto, así mismo para crear submenús de los programas, por mencionar un ejemplo.

- SECCIONES CÓNICAS
 - Circunferencia.
 - Elipse.
 - Parábola.
 - Hipérbola.
- NÚMEROS COMPLEJOS
 - Forma polar.
 - Forma cartesiana.

Entonces, en ese menú de ejemplo necesito un do-while para la parte del menú inicial de secciones cónicas y otro de complejos, más una parte que diga algo parecido a “Regresar el índice” o “regresar” que rompa el ciclo. También lo necesito para la parte de los submenús que, basándonos en el ejemplo, necesito de uno para las secciones cónicas con un botón o una acción de regresar y otro para los submenús de complejos.

En pocas palabras, do-while va a ser la mano derecha y/o el pilar de mi proyecto.

Por otra parte, requiero del uso de la estructura for y la variable i va a ser algo esencial para detectar números o cálculos si llego a usar alguna secuencia o una condición de si un número pasa el valor de otro no se pueda hacer el cálculo, o viceversa, si es necesario que un número sea menos a otro que la estructura for lo detecte y lo mande como error o como una solución nula del ejercicio que agregue el usuario.

Otra secuencia que creo llegar a usar es un booleano, que para eso usaré #define al inicio del programa.

El booleano lo trataré de implementar en una sección hasta abajo del programa, que, una vez se haga el cálculo y enseñe el resultado final, exista un apartado tipo “¿Te ha quedado claro?” o algo como “¿Deseas ver el proceso detallado?” que para eso necesito un if-else y variables definidas.