

Programación en C

Francisco Martínez & César Sánchez

Aritmética en C

Operadores Aritméticos

Operación	Operador aritmético	Exp. algebraica	Exp. C
Suma	+	$f + 7$	$f + 7$
Resta	-	$p - c$	$p - c$
Multiplicación	*	bm o $b*m$	$b*m$
División	/	x/y	x / y
Módulo	%	$r \text{ mod } s$	$r \% s$

Operadores Aritéticos

Operación en C	Operador aritmético	Expresión algebraica	Expresión en C
Suma	+	$f + 7$	<code>f + 7</code>
Resta	-	$p - c$	<code>p - c</code>
Multiplicación	*	bm	<code>b * m</code>
División	/	x / y o $\frac{x}{y}$ o $x \div y$	<code>x / y</code>
Módulo	%	$r \bmod s$	<code>r % s</code>

Figure 1: Operadores Aritméticos

Precedencia de Operadores

Operador(es)	Operación(es)	Orden de evaluación (precedencia)
*	Multiplicación	Se evalúan primero. De izquierda a derecha.
/	División	
%	Módulo	
+	Suma	
-	Resta	

Precedencia de Operadores

Operador(es)	Operación(es)	Orden de evaluación (precedencia)
*	Multiplicación	Se evalúan primero. Si hay muchas, se evalúan de izquierda a derecha.
/	División	
%	Módulo	
+	Suma	Se evalúan después. Si hay muchas, se evalúan de izquierda a derecha.
-	Resta	

Figure 2: Precedencia de Operadores

Operadores de Igualdad y Relación

Operador en C	Ejemplo	Significado
==	x == y	x es igual que y
!=	x != y	x no es igual que y
>	x > y	x mayor que y
<	x < y	x menor que y
>=	x >= y	x mayor o igual que y
<=	x <= y	x menor o igual que y

Operadores de Igualdad y Relación

Operador algebraico estándar de igualdad o de relación	Operador de igualdad o de relación en C	Ejemplo de una condición en C	Significado de la condición en C
<i>Operadores de igualdad</i>			
=	==	x == y	x es igual que y
≠	!=	x != y	x no es igual que y
<i>Operadores de relación</i>			
>	>	x > y	x es mayor que y
<	<	x < y	x es menor que y
≥	>=	x >= y	x es mayor o igual que y
≤	<=	x <= y	x es menor o igual que y

Figure 3: Operadores de Igualdad y Relación

- Hacer un programa que pida dos números y te diga si son iguales o no.

Sentencias de Control

Sentencia if

Permite ejecutar o no una sentencia o bloque, en función de si una expresión es cierta o no.

- Una sentencia:

```
if (expresion)  
    sentencia;
```

- Un bloque:

```
if (expresion)  
{  
    //bloque  
    ...  
}
```

“expresion” se construye con operadores lógicos y relacionales.

Diagrama de Flujo if

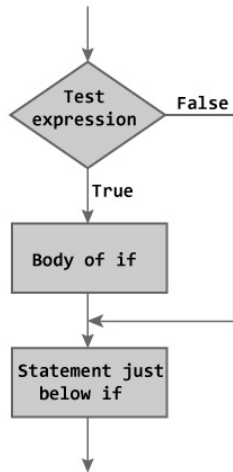


Figure: Flowchart of if Statement

Figure 4: Diagrama de Flujo if

Sentencia if-else

Permite ejecutar una sentencia o bloque u otra sentencia o bloque en función de si una expresión es cierta o no.

- `if (expresion)`

`sentencia;`

`else`

`sentencia;`

- `if (expresion)`

`{`

//bloque

`...`

`}`

`else`

`sentencia;`

- Blablabla...

Diagrama de Flujo if-else

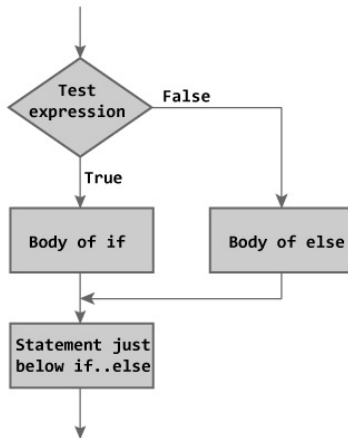


Figure: Flowchart of if...else Statement

Figure 5: Diagrama de Flujo if-else

Sentencia if e if-else anidados

Entre las sentencias después de if o else pueden haber más if e if-else. Por el lado del else:

```
if (condicion_1)
{
    ...
}
else
    if (condicion_2)
    {
        ...
    }
else
    if (condicion_3)
    {....
```

Sentencia if e if-else anidados

Entre las sentencias después de if o else pueden haber más if e if-else. Por el lado del if:

```
if (condicion_1)
{
    if (condicion_2)
    {
        ...
    }
    else
    {
        ...
    }
}
else ...
```


Diagrama de Flujo if-else-anidados

Pero tambien puede haber más if e if-else por ambos lados...

```
if (condicion_1)
{
    if (condicion_2)
    {
        ...
    }
    else
    {
        ...
    }
}
else
{...}
```

Diagrama de Flujo if-else-anidados

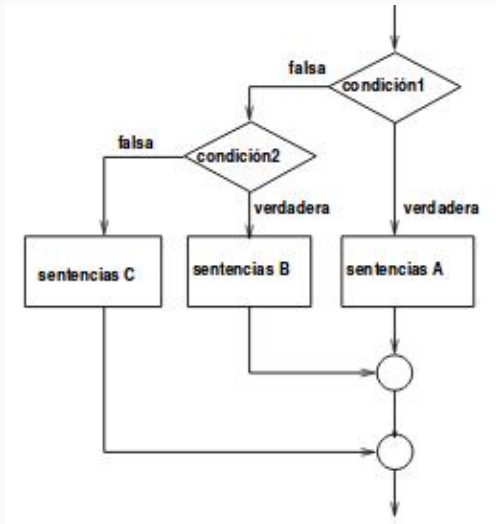


Figure 6: Diagrama de Flujo if-else-anidados por el lado del else

Diagrama de Flujo if-else-anidados

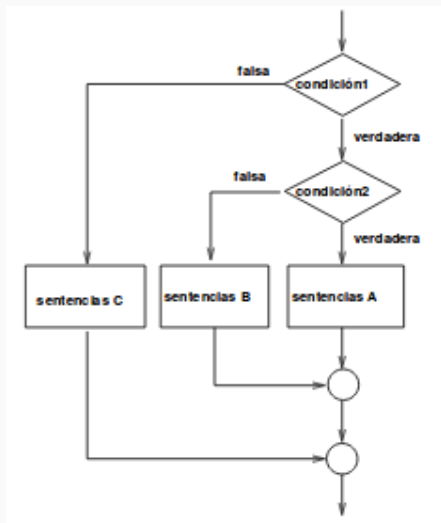


Figure 7: Diagrama de Flujo if-else-anidados por el lado del if

- Hacer un programa que diga si un caracter es vocal o consonante.
- Hacer un programa que diga el número más grande entre cuatro números.

Sentencia Switch

Es como tener varios if-else restringiendo la condición a la comparación de la igualdad entre la expresión y constantes.

- Switch

```
switch (expresion)
{
    case cte1: ...
        break;
    case cte2: ...
        break;
    ...
    default: ...
}
```

Sentencia Switch

- if

```
if (expresion == cte1)
{
    ...
}
else
if (expresion == cte2)
{
    ...
}
...
else
    ...
```

Cosas a considerar

- Si se omite `break` se ejecuta todo el código que siga hasta encontrar el siguiente.
- La expresión es de tipo entero o carácter.
- Después de `case` solo pueden ir constantes de este tipo.
- La condición es, implícitamente, la comparación a igualdad entre `expresion` y las constantes. No se pueden hacer otro tipo de comparación.

- Hacer una calculadora, la calculadora debe de recibir dos numeros tipo float y un caracter para decidir que operación se quiere hacer. Se le debe de mostrar al usuario un menú de opciones para realizar la operación. Acto seguido el usuario ingresa los números y el programa devuelve el resultado.

- Hacer un programa que resuelva ecuaciones de segundo grado usando la formula general. Recuerda que $2a \neq 0$ y $(b^2 - 4ac) \geq 0$ para efectos prácticos.
- Hacer un programa que haga conversiones de tiempo. Segundo-Minuto-Hora-Día-Años. Con un Switch pedirle que conversión quiere hacer e imprimirle el resultado.

Signo	Categoría
1. Aries	Fuego
2. Tauro	Tierra
3. Géminis	Aire
4. Cáncer	Agua
5. Leo	Fuego
6. Virgo	Tierra
7. Libra	Aire
8. Escorpio	Agua
9. Sagitario	Fuego
10. Capricornio	Tierra
11. Acuario	Aire
12. Piscis	Agua

1. Muestre el listado de los signos del zodiaco, con sus números asociados.
2. Pida por teclado un número (entero) asociado a un signo del zodiaco.
3. Muestre la categoría a la que pertenece el signo del zodiaco seleccionado.