

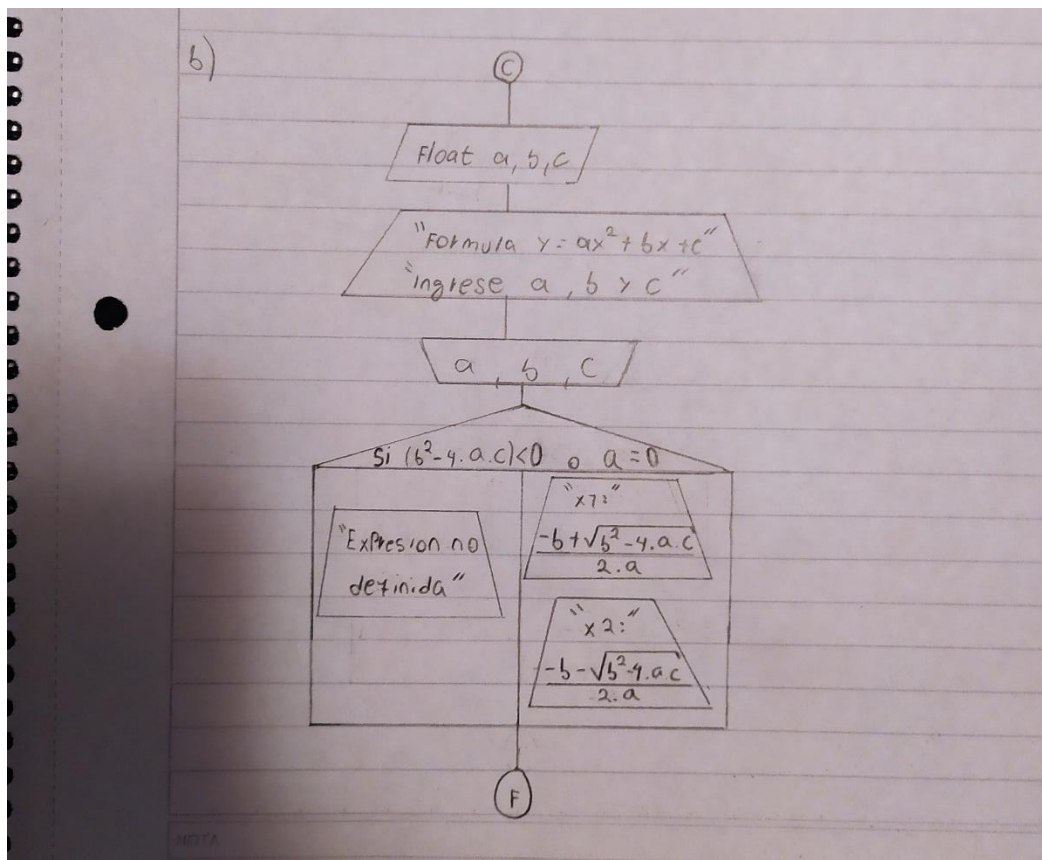
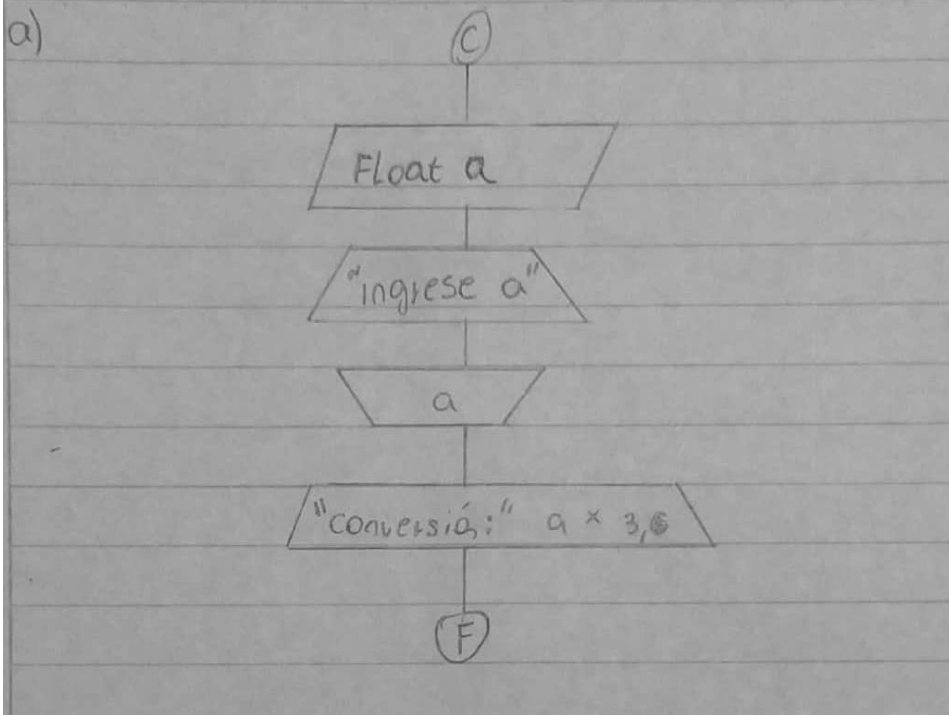
Trabajo Practico N°1

FEDERICO FANARA

FFANARAMALDONADO@FRBA.UTN.EDU.AR

Legajo: 1770846 | GitHub: Cplus-44|
<https://github.com/Cplus-44/AyED>

Diagramas de Lindsay



Analisis en la resolucion de problemas

- A) Para realizar la conversion de unidades, busco una formula matematica que logre pasar de Metros/segundo a Kilometros/horas

$$1 \frac{m}{s} * \frac{3600s}{1h} * \frac{1km}{1000m} = 3,6 \frac{km}{h}$$

Concluyendo en que, al multiplicar un valor ingresado por consola, por 3,6 nos da el resultado de la conversion.

En el codigo se pedira ingresar un valor que se almacenara en una variable de tipo float, para devolver el resultado de la multiplicacion con la parte decimal.

- B) En este ejercicio se pedira al usuario ingresar 3 valores por consola (a ,b y c) que seran almacenados en variables float. A traves de una sentencia condicional se analizara si al aplicar la formula de bhaskara, el radicando es menor a o(cero) o si el divisor es o(cero). En caso de que se cumpla, se enviara un mensaje por consola explicando que la expresion no esta definida en los numeros reales. En caso contrario, se procedera a aplicar la formula de bhaskara, mostrando por consola los 2 resultados de dicha operaci3n.

Diferencias y similitudes entre c++ y javascript

JavaScript tiene tres tipos de declaraciones de variables.

- Var: Declara una variable, opcionalmente la inicia a un valor.
- Let: Declara una variable local con 3mbito de bloque, opcionalmente la inicia a un valor.
- Const: Declara un nombre de constante de solo lectura y 3mbito de bloque

Y en c++ existen diferentes variables y su uso depende del tipo de dato y el espacio que vaya a ocupar en memoria, por ejemplo:

Tipo	bits
char	8
int	16
short int	8
long int	32
float	32
double	64
long double	128

Estas tambien pueden ser de 2:

- est3ticas
- din3micas

Las est3ticas se crean al principio del programa y duran mientras el programa se ejecute. Las variables son din3micas si son creadas dentro de una funci3n. Su existencia est3 ligada a la existencia de la funci3n. Se crean cuando la funci3n es llamada y se destruyen cuando la funci3n o subrutina devuelve el control a la rutina que la llam3.

No se hayan diferencias entre la ambos lenguajes a la hora de crear sentencias if