

Trabajo Practico Nº1

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

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

1. 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 0(cero) o si el divisor es 0(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 operación.

# Diferencias y similutes 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 ámbito de bloque, opcionalmente la inicia a un valor.
* Const: Declara un nombre de constante de solo lectura y ámbito 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:

* estáticas
* dinámicas

Las estáticas se crean al principio del programa y duran mientras el programa se ejecute. Las variables son dinámicas si son creadas dentro de una función. Su existencia está ligada a la existencia de la función. Se crean cuando la función es llamada y se destruyen cuando la función o subrutina devuelve el control a la rutina que la llamó.

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