|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Texto  Descripción generada automáticamente con confianza media | TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS  FACULTAD DE INGENIERÍA  Universidad Nacional de Jujuy |  |

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

Trabajo Práctico/Actividad

N.º 1

Leaño Dario Gonzalo Alejandro –

LU: TUV000227

*Profesores:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

*Ing. Carolina Cecilia Apaza*

*Año*

Indice

Ejercicio 1: Evaluar (obtener resultado) la siguiente expresión para A = 2 y B = 5

3\* A - 4 \* B / A ^ 2

*3\*2 – 4\*5 / 2²*

*6 – 20/4*

*6 – 5*

***1***

Ejercicio 2: Evaluar la siguiente expresión 4 / 2 \* 3 / 6 + 6 / 2 / 1 / 5 ^ 2 / 4 \* 2

(4/2\*3/6)+(6/2/1/(5^2)/4\*2)

(2\*3/6)+(3/1/25/4\*2)

(6/6)+(3/25/4\*2)

1 + (0.12/4\*2)

1 + (0.03\*2)

1 + 0.06

**1.06**

Ejercicio 3: Escribir las siguientes expresiones algebraicas como expresiones algorítmicas (en su forma aritmética dentro del algoritmo). En este caso no se pide evaluarlas ni programarlas.

IGNORAR EJERCICIO

Ejercicio 4: Evaluar las siguientes expresiones aritméticas, para lo cual indicar en el caso de las variables, el valor indicado. **Luego escribirlas como expresiones algebraicas.**

1. b ^ 2 – 4 \* a \* c
2. 3 \* X ^ 4 – 5 \* X ^ 3 + X 12 – 17
3. (b + d) / (c + 4)
4. (x ^ 2 + y ^ 2) ^ (1 / 2)

Para aclarar que indicamos con ”Luego escribirlas como expresiones algebraicas” lo aplicamos con el punto a)

*𝑏2 − 4. 𝑎. 𝑐*

*Si A=2, B=5, C= 3, X=1; Y=4*

*a)*

*(B² ) – (4\*A\*C)*

*(5² )– (4x2x3)*

*25 – 24*

*1*

*b)*

1. 3 \* X ^ 4 – 5 \* X ^ 3 + X 12 – 17

*c)*

(b + d) / (c + 4)

*d)*

1. (x ^ 2 + y ^ 2) ^ (1 / 2)

Conclusión

Párrafos de las conclusiones

Fuentes bibliográficas

Se deben enunciar las fuentes (apuntes de la materia, páginas web, videos de youtube, libro (nombre, autores, año), etc)