

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS, 2023-II
INTRODUCCIÓN A CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN



PRÁCTICA 02

PROFESORA:
Cinthia Rodríguez Maya

AYUDANTES DE TEORÍA:
Leonardo Ledesma Domínguez
René Adrián Dávila Pérez

AYUDANTES DE LABORATORIO:
Miriam Torres Bucio
Rodrigo Alejandro Sánchez Morales

Indicaciones.

Fecha de entrega: 02 de marzo de 2023 antes de medianoche.
Realiza las siguientes actividades.

Actividad 1.

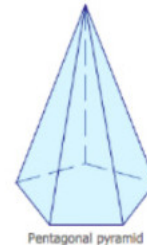
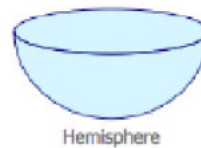
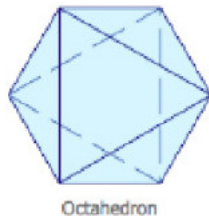
[1.5 puntos] Ve el siguiente video en youtube: “Todo el mundo debería saber programar” y responde las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el objetivo del video?
- ¿De qué trata de convencernos?
- En tus propias palabras, ¿por qué crees que un computólogo o matemático (cual sea tu caso) debería o no aprender a programar?

Actividad 2.

[4 puntos] Escribe un programa que calcule el volumen de los siguientes cuerpos geométricos:

- Cono.
- Octaedro.
- Hemisferio.
- Pirámide pentagonal.

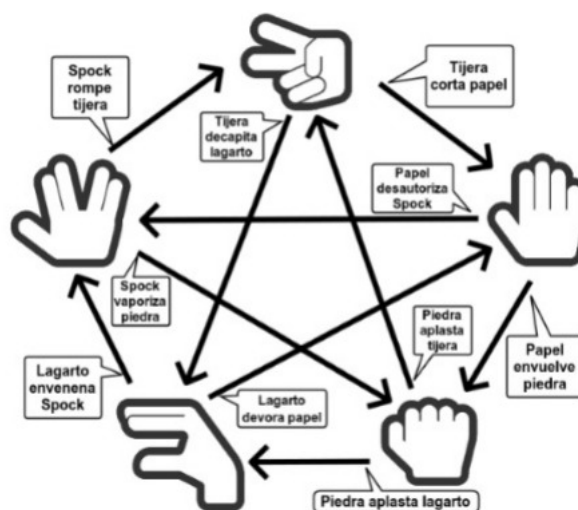


Nota: Los términos independientes para cada figura deberán ser leídos del teclado como **doubles**.

Actividad 3.

[2 puntos] Modifica el programa visto de piedra, papel y tijeras para que ahora sea:

piedra, papel, tijeras, lagarto o spock



Actividad 4.

[2.5 puntos] Investiga 5 métodos de la clase String que no se hayan visto en clase.

Escribe un programa que ilustre mediante un ejemplo el uso de cada uno de los métodos, utiliza comentarios para describir lo que hace cada método que hayas elegido.