

Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

	ALEJANDRO ESTEBAN PIMENTEL ALARCON
Profesor:	
	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION
Asignatura:	
	03
Grupo:	
	11
No de Práctica(s):	
	HINOJOSA RUIZ DIANA LAURA
Integrante(s):	
No. de Equipo de	22
cómputo empleado:	
	6740
No. de Lista o Brigada:	
	PRIMER SEMESTRE
Semestre:	
	28 OCTUBRE 2019
Fecha de entrega:	
Observaciones:	La actividad 2 está incompleta, no se muestra
Observaciones.	la suma de dos matrices, solo se está mostrando una matriz igual a una de entrada
	una matriz iguar a una de entrada

CALIFICACIÓN: 7

ARREGLOS UNIDIMENSIONALES Y MULTIDIMENSIONALES

Objetivo

Reconocer la importancia y la utilidad de los arreglos, en la elaboración de programas que resuelvan problemas que requieran agrupar datos del mismo tipo, así como trabajar con arreglos tanto unidimensionales como multidimensionales.

Introducción

Para la presente práctica solo realizamos dos actividades que se van a mostrar más adelante, pero ¿a que se refieren con "arreglo"? Un arreglo es un conjunto o una estructura de datos homogéneos que se encuentra ubicados en forma consecutiva, y normalmente se le conoce como una lista.

Desarrollo

Durante la practica el profesor no explico dos tipos de estructuras para un arreglo, la primera fue el unidimensional los cuales tienen una estructura normal y presentan listas de elementos iguales, la segunda fue el multidimensional, la cual se refiere a mas cadenas de datos. Y todos los datos que se guardan en los arreglos deben ser del mismo tipo.

Actividad 1:

Este programa pide un número y con este va a generar un arreglo de esa misma longitud, después de eso va a pedir al usuario números y va a parar hasta que llene el arreglo, finalmente va a tener que mostrar el mayor y el menor de todos.

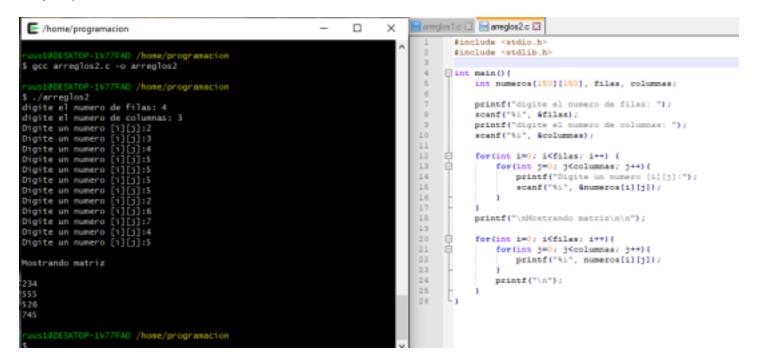
Para esta actividad tuve que utilizar varios For, porque con eso pude trabajas mejor con las listas utilizadas.

```
Active Edge Buscar Victs Coefficación Lenguaje Configuración Herramientas Macro Sjecutar Plugias Ventana Same an numero de la sistención de la manero mercor es 6 de la manero mercor es 2 de la manero mercor es 3 de la manero mercor es 3 de la manero mercor es 3 de la manero mercor es 4 de la man
```

Actividad 2:

Este programa va a pedir dos números (los cuales uno corresponde a filas y otro a columnas) y va a generar dos matrices, las cuales ya hechas se van a sumar y se va a mostrar el resultado de la suma.

Para mí fue la actividad más difícil porque no encontraba la forma de poder sumar las matrices y de saber cuántos parámetros se podrían utilizar para cada una, utilicé lo de meter una for dentro de otro for y al parecer si funciono.



Conclusión

Para mí fue interesante como siempre vamos a poder meter y meter más cosas a nuestros programas y de magnitudes que no nos imaginábamos, sobre todo cuando ya podemos resolver problemas tan básicos como una suma y unos más elaborados como una suma, pero de matrices.