Actividad 01 - Clases // aquí va el nombre de la actividad

Michel Dávalos Boites // aquí va tu nom-bre

Programación // aquí va el nombre de la materia

Lineamientos de evaluación

Aquí deberás escribir los lineamientos de evaluación descritos en la actividad, seña-lando o marcando aquellos lineamientos que estás cumpliendo. Ejemplo:

- El programa corre sin errores.

- Se usa un arreglo para almacenar objetos.

- El programa muestra el resultado correcto.

Desarrollo

En esta sección se describe el desarrollo con capturas de pantalla, mostrando los re-sultados de acuerdo a la rúbrica. Puedes agregar más elementos al desarrollo de la actividad para clarificar los re-sultados.

Conclusiones

En esta sección escribirás los problemas con los que te enfrentaste, que aprendiste, que no entendiste desde el inicio y como hiciste para entenderlo (o sigues sin enten-der), puntos de vista con otras cosas que conoces o visto de otros programadores, etc.

Referencias

En esta sección colocarás las páginas web que consultaste, ya sea desde los recursos proveídos por el profesor, como aquellos que te sirvieron para realizar la actividad, como videos, libros, tutorial, cursos, etc. Para referencias web, agregar la url completa, título (del video, tutorial o curso) y autor (de existir el autor). Para libros habrá que incluir título del libro, año, autor(es)

Código

En esta sección agregarás el código fuente de tu actividad. Es posible que la activi-dad requiera incluir todo el código o solamente el código relevante. Trata que el código sea legible, tenga formato y tratando de imitar el siguiente re-sultado: #include <stdio.h>int main() {char word[] = "Hola Mundo!";printf("%s", word);return 0;}No usar capturas de pantalla para mostrar el código