

NAME: Diego Alejandro Lopez ^{Reyes} PAGES: 1-4 SPEAKER/CLASS: Fundamentos de programación DATE-TIME: 13-10-2023

Title: Arreglos unidimensionales

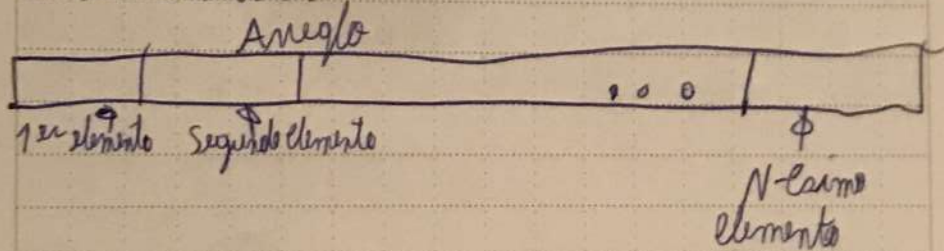
Keyword

Arreglo
elementos
corillos
Indice
Componentes

Topic: Arreglos unidimensionales

Un arreglo unidimensional es un metodo para almacenar cierta cantidad de elementos de un mismo tipo, y de acceso rapido mediante un indice. Los partes fundamentales son: Componentes y indice.

-Componentes: Son los elementos almacenados en las celdas.
-Indice: Es la forma de acceder a los elementos de los corillos.



Questions

¿por qué es unidimensional?
¿Cuanto es el maximo de elementos posibles en un arreglo?

A									
15	23	8	14	0	-6	11	4	-5	8
A[0]	A[1]	A[2]	A[3]	A[4]	A[5]	A[6]	A[7]	A[8]	A[9]

Summary:

Los Arreglos unidimensionales es un coleccion que almacena elementos los cuales se pueden consultar mediante un indice.

By Carlos Pichardo Cienega

NAME
Diego Vargas

PAGES
2-4

SPEAKER/CLASS
Fundamentos del programador

DATE - TIME

13-10-2023

Title: Arreglos Unidimensionales

Keyword

Declarar
Memoria
Asignar
Valores

Topic: Declaración de arreglos unidimensionales

Los arreglos ocupan espacio en la memoria, que es reservada al momento de declarar arreglo.

Después de definir los arreglos, sus elementos pueden recibir valores por medio de múltiples asignaciones o a través de un ciclo.

Otra forma de asignar valores a los componentes de un arreglo es al realizar la declaración del mismo

`int A[10] = {0};` /* Todos los componentes del arreglo se inicializan con 0 */

`A A[0] - A[9]`

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

`int B[5] = {5, 3, 5, 3, 5};`

B	5	3	5	3	5
---	---	---	---	---	---

`int C[5] = {5, 6, 23, 7, 4, 11};`

C	5	6	23	7	4	11
---	---	---	----	---	---	----

Questions

¿Cómo se declaran los arreglos?
¿Formas de declarar arreglos

Summary: Los arreglos deben ser primero declarados para luego recibir los elementos

By Carlos Fichardo Quiroz

NAME
Diego Vargas

PAGES
3-4

SPEAKER/CLASS
Fundamentos de programación

DATE - TIME
13-10-2023

Title: Arreglos Unidimensionales

Keyword
Apuntador
Variable
direccion
acceso

Topic: Apuntadora y arreglos

Un Apuntador es una Variable Contiene la direccion de otra Variable, se representan por operadores de direccion (&) e indireccion (*): 1º: proporciona la direccion de un objeto, 2º: permite el acceso al objeto del cual se tiene la direccion.

Los Apuntadores son usados frecuentemente en el lenguaje C, debido a que muchos casos representan la única forma de expresar una operación determinada.

Questions

¿Cuáles son los símbolos utilizados por los apuntadores?
¿Relación del los Arreglos y Apuntadores?

Un arreglo se pasa a una función indicando únicamente el nombre del arreglo, que representa el apuntador al mismo.

int x=3, y=7, z[5]={2,4,6,8,10};

Variable	Valor
x	3
y	7
z[0]	2
z[1]	4
z[2]	6
z[3]	8
z[4]	10

Summary:

Los Apuntadores es una Variable que contiene o dirige los valores de un arreglo

By Carlos Pichardo Vinque

NAME

Diego Vargas

PAGES

4-4

SPEAKER/CLASS

Fundamentos de programación

DATE - TIME

13-10-2023

Title: Anillos bidimensionales

Keyword

Errors
Syntaxis
función
parametros

Topic: Anillo y Funciones

El lenguaje C utiliza parámetros por referencia para pasar los anillos a la funciones.

Al realizar cualquier modificación a los anillos estos afectaran su valor original

En la función solo se debe incluir el nombre del anillo, que es un apuntador, no se debe incluir corchetes por que causaria errors de sintaxis.

Questions

¿que puede causar errors de sintaxis?
¿que causa la modificación de un anillo?

Summary: los anillos tiene varios parametros para funcionar, y que cambios a la estructura de los anillos hace que se altere el valor original

By Carlos Pichardo Vinque