# Laboratorio de Computación Salas A y B

Profesor:	Karina García Morales
Asignatura:	Fundamentos de Programación
Grupo:	1121
No de Práctica(s):	4
Integrante(s):	Diego Ramírez Martínez
No. de Equipo de cómputo empleado:	23
Semestre:	2019-1
Fecha de entrega:	18 de septiembre de 2018
Observaciones:	
_	

CALIFICACIÓN:			

## PRÁCTICA #4: DIAGRAMAS DE FLUJO

## **OBJETIVO**

Elaborar diagramas de flujo que representen soluciones algorítmicas vistas como una serie de acciones que comprendan un proceso.

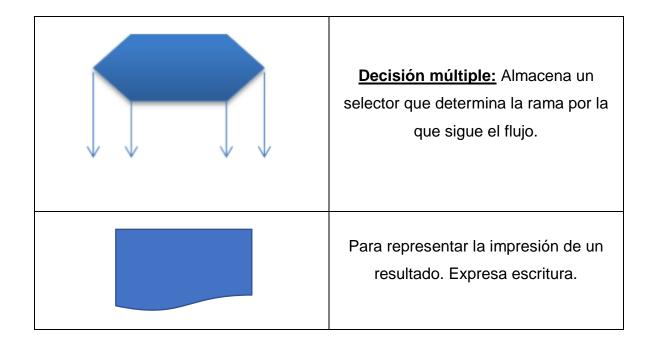
#### Actividades:

- Elaborar un diagrama de flujo que represente la solución algorítmica de un problema, en el cual requiera el uso de la estructura de control condicional.
- Elaborar la representación gráfica de la solución de un problema, a través de un diagrama de flujo, en el cual requiera el uso de la estructura de control iterativa.

## **DESARROLLO**

DESCRIPCIÓN	IMAGEN		
	Representa el inicio o el fin del diagrama de flujo.		
	<u>Datos de entrada:</u> Expresa lectura de datos.		
	<u>Proceso:</u> En su interior se expresan asignaciones u operaciones.		

Sí	<u>Decisión:</u> Valida una condición y toma uno u otro camino.
	Escritura: Impresión del o los resultado(s).
<b>↓</b> ↑ <del>→</del>	Dirección del flujo del diagrama.
	Conexión dentro de la misma página.
	Conexión entre diferentes páginas.
	Módulo de un problema: Llamada a otros módulos o funciones.

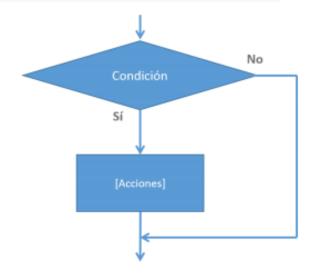


#### ESTRUCTURA DE CONTROL SECUENCIAL

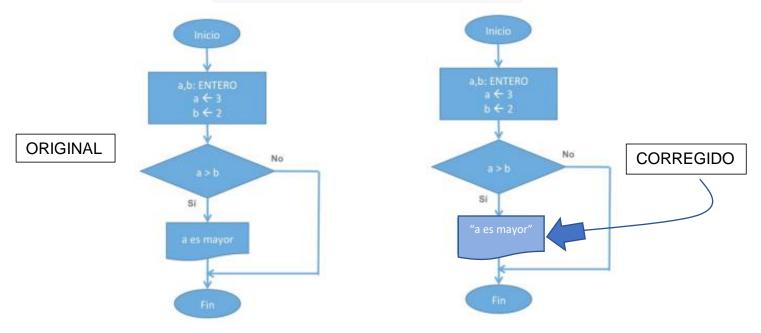
La estructura secuencial es aquella en la que una acción (instrucción) sigue a otra en secuencia. Las tareas se suceden de tal modo que la salida de una es la entrada de la siguiente y así sucesivamente hasta el fin del proceso.

Una estructura de programa es secuencial si se ejecutan una tras otra a modo de secuencia, es decir que una instrucción no se ejecuta hasta que finaliza la anterior.

#### **ESTRUCTURA CONDICIONAL SIMPLE**

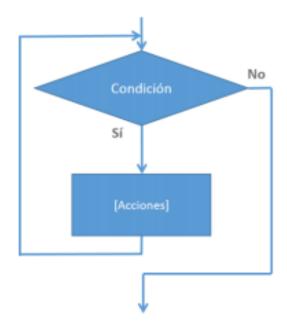


## **CORRECIÓN DEL DIAGRAMA DE FLUJO**

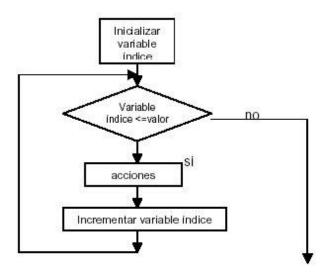


## **ESTRUCTURAS DE CONTROL ITERATIVAS O REPETITIVAS**

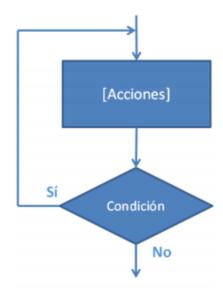
## a) ESTRUCTURA CICLO MIENTRAS



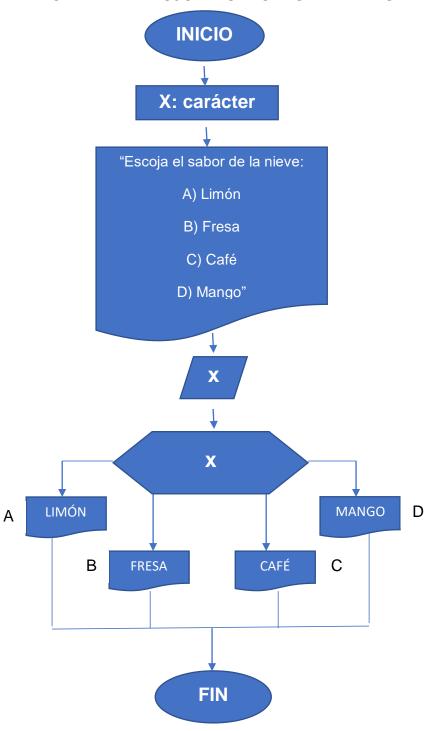
# b) ESTRUCTURA CICLO PARA



# c) ESTRUCTURA CICLO HACER MIENTRAS



# DIAGRAMA DE FLUJO DE SABORES DE NIEVES



#### **EJERCICIOS DE TAREA**

1.- Calculadora con las 4 operaciones básicas, para 2 variables que ingresa el usuario (+, -, \*, /):

```
Algoritmo Tareal

Escribir "Programa que utiliza las 4 operaciones
Escribir "Ingresar el primer valor"

Leer x

Escribir "Ingresar el segundo valor"

Leer r

a<-x+r

b <- x-r

c <- x*r

d <- x/r

Escribir "La suma de los valores es: ",a

Escribir "La resta de los valores es: ",b

Escribir "La multiplicación de los valores es: ",

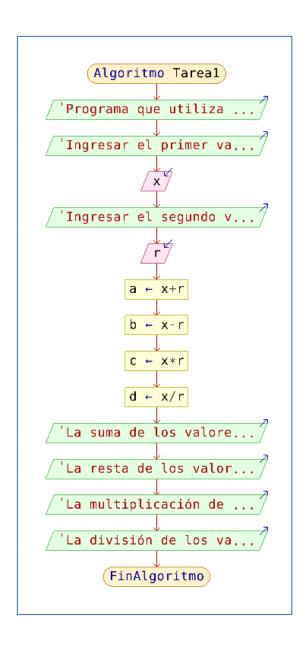
Escribir "La división de los valores es: ",d

FinAlgoritmo
```

```
*** Ejecución Iniciada. ***
Programa que utiliza las 4 operaciones basicas
Ingresar el primer valor
> 3
Ingresar el segundo valor
> 5
La suma de los valores es: 8
La resta de los valores es: -2
La multiplicación de los valores es: 15
La división de los valores es: 0.6
*** Ejecución Finalizada. ***
```

```
*** Ejecución Iniciada. ***
Programa que utiliza las 4 operaciones basicas
Ingresar el primer valor
> 23
Ingresar el segundo valor
> 9.5
La suma de los valores es: 32.5
La resta de los valores es: 13.5
La multiplicación de los valores es: 218.5
La división de los valores es: 2.4210526316
*** Ejecución Finalizada. ***
```

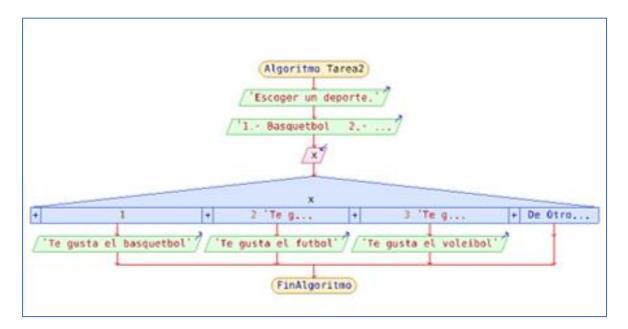
```
*** Ejecución Iniciada. ***
Programa que utiliza las 4 operaciones basicas
Ingresar el primer valor
> 23
Ingresar el segundo valor
> 9.5
La suma de los valores es: 32.5
La resta de los valores es: 13.5
La multiplicación de los valores es: 218.5
La división de los valores es: 2.4210526316
*** Ejecución Finalizada. ***
```



## 2.- Menú de deportes (3 deportes) emplear condicional múltiple:

```
Algoritmo Tarea2
2
        Escribir 'Escoger un deporte.'
        Escribir '1.- Basquetbol 2.- Futbol 3.- Voleibol'
3
4
        Leer x
5
        Segun x Hacer
6
            1:
7
                Escribir 'Te gusta el basquetbol'
8
            2 'Te gusta el futbol':
9
                Escribir 'Te gusta el futbol'
10
            3 'Te gusta el voleibol':
                Escribir 'Te gusta el voleibol'
11
12
        FinSegun
13
    FinAlgoritmo
```

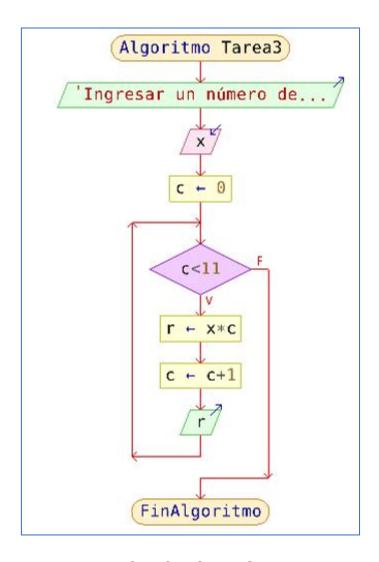
```
*** Ejecución Iniciada. ***
Escoger un deporte.
1.- Basquetbol 2.- Futbol 3.- Voleibol
> 2
Te gusta el futbol
*** Ejecución Finalizada. ***
```



3.- Realizar programa que muestre la tabla de multiplicar del número que ingrese el usuario, solo debe ingresar del 1 al 10 (emplear ciclo MIENTRAS o PARA):

```
Algoritmo Tarea3
1
        Escribir 'Ingresar un número del 1-10'
4
        c=0
        Mientras c<11 Hacer
6
            r<-x*c
7
            c<-c+1
8
            Escribir r
9
        FinMientras
10
    FinAlgoritmo
```

```
*** Ejecución Iniciada. ***
Ingresar un número del 1-10
> 2
0
2
4
6
8
10
12
14
16
18
20
*** Ejecución Finalizada. ***
```



## CONCLUSIONES

Con la ayuda de los diagramas vistos en la práctica y con los ejercicios de tarea puedo reforzar mis conocimientos sobre el tema de diagramas de flujo, ya que en un principio se me dificultaban.

## **BIBLIOGRAFÍA**

http://lcp02.fi-b.unam.mx/static/docs/PRACTICAS\_FP/fp\_p4.pdf

http://mmedia1.fi-b.unam.mx/entregables/GAMK871008/g 1122 2019-1-21/prof\_e/ae\_3172\_2018\_09\_13\_01\_41\_16p04.txt