



Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

Ingeniero en computación Ingeniero en Software y tecnologías emergentes

Materia: Programación Estructurada / Clave 36276

Alumno: Eliel Alfonso Ontiveros Ojeda

Matrícula: 368746

Maestro: Pedro Núñez Yépiz

Actividad No. : 3

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

1. INTRODUCCIÓN

En esta actividad se realizarán ejercicios de programación para seguir reforzando nuestro conocimiento en relación con las condiciones anidadas, uso de operadores lógicos, utilización de la función Switch y la creación de funciones.

2. COMPETENCIA

Aprender y comprender el funcionamiento de las condiciones anidadas, uso de operadores lógicos, utilización de la función Switch y la creación de funciones.

3. FUNDAMENTOS

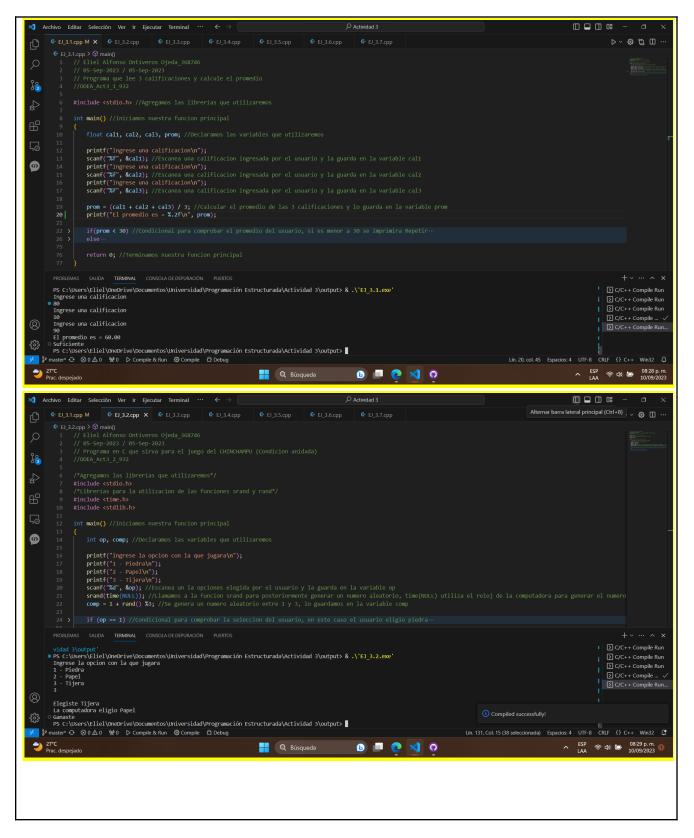
Las condiciones anidadas se refieren a la práctica de colocar una estructura de control condicional dentro de otra. Esto te permite evaluar múltiples condiciones y ejecutar diferentes bloques de código según el resultado de esas condiciones. Los operadores lógicos son herramientas que se utilizan para combinar y evaluar expresiones lógicas. La estructura switch se utiliza para tomar una variable y evaluarla contra múltiples casos posibles. Cada caso puede contener un bloque de código que se ejecutará si la variable coincide con ese caso. La estructura switch se utiliza para tomar una variable y evaluarla contra múltiples casos posibles. Cada caso puede contener un bloque de código que se ejecutará si la variable coincide con ese caso.

4. PROCEDIMIENTO

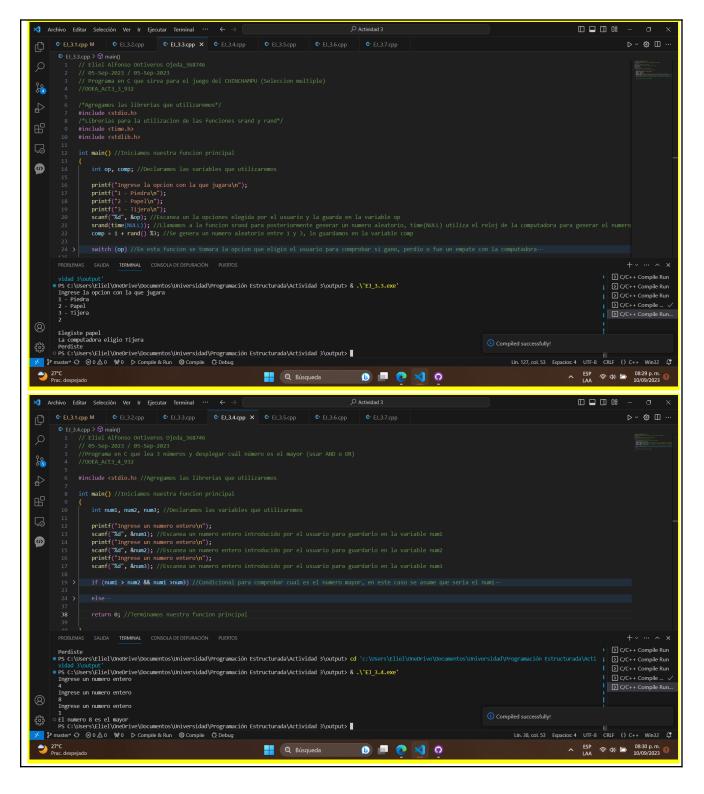
- 1.- Realiza los ejercicios en C
- 2.- Una vez los ejercicios terminados y con los nombres correctos como se deben nombrar, realiza captura de pantalla del código y salida, pegar en un archivo de Word (INCLUIR PORTADA)
- 3.- Realiza el reporte de práctica, Realiza archivo PDF nombrarlo con tus iniciales_PE_RP04.PDF
- 4.- Sube a Blackboard los archivos PDF (reporte de práctica, anexo y actividad)

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

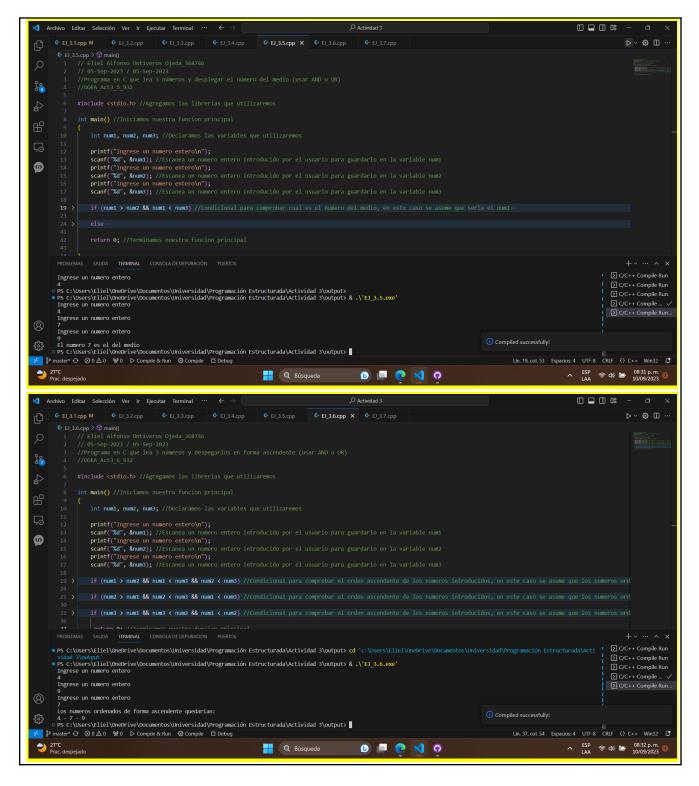






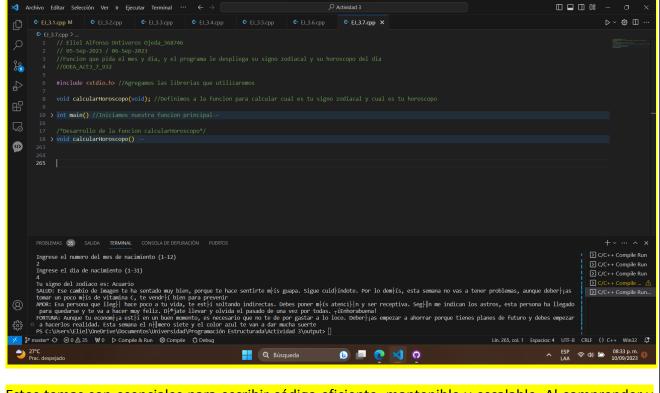








Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño



Estos temas son esenciales para escribir código eficiente, mantenible y escalable. Al comprender y aplicar adecuadamente las condiciones anidadas, operadores lógicos, la función Switch y la creación de funciones, los programadores pueden desarrollar software más robusto y resolver una amplia variedad de problemas de programación de manera efectiva. Estos conceptos son fundamentales tanto para principiantes como para desarrolladores experimentados en cualquier lenguaje de programación.



Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

6. REFERENCIAS

Diseño de algoritmos y su codificación en lenguaje C

Corona, M.A. y Ancona, M.A. (2011)..

España: McGraw-Hill.

ISBN: 9786071505712

Programación estructurada a fondo:implementación de algoritmos en C

:Pearson Educación.Sznajdleder, P. A. (2017)..

Buenos Aires, Argentina: Alfaomega

Como programar en C/C++

H.M. Deitel/ P.J. Deitel

Segunda edición

Editorial: Prentice Hall.

ISBN:9688804711

Programación en C.Metodología, estructura de datos y objetos

Joyanes, L. y Zahonero, I. (2001)..

España:McGraw-Hill.

ISBN: 8448130138