# Planeación del problema arreglos.

Como primer paso se pensó en hacer un menú para que así el usuario pudiera elegir la opción que le agrade o que necesite, posteriormente en cada caso era necesario ingresar los arreglos y poner una función la cual el usuario pudiera elegir cuando elementos de cada conjunto quisiera imprimir.

Y en esta parte fue donde se tuvo una serie de problemas, ya que no se logró colocar alguna función que pudiera satisfacer, ya que solo imprime una cierta cantidad de elementos (solo los indicados en la actividad) y los que ingresa el usuario no… Solo imprime máximo hasta los números ingresados en el arreglo.

El segundo problema con el que se encontró, fue la forma de poder imprimir los datos, ya que se buscada tratar de darle un diseño dentro de lo que cabe algo decente en una ventana. Se logró llegar a lo necesitado con la acción de reciclar código.

Los tiempos se fueron basando y registrando a lo que se hizo mediante la codificación, aquí una tabla:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Planeación. | * Analizar el problema * Diagrama de flujo | 1:00 min. |
| Programación. | * Código. * Problema con la impresión en ventana | 2:00 hrs. |
| Descanso. | * Lunch. * Consola de videjuegos | 0:30 min.  1:00 hrs |
| Programación. | * Analizar detalles * Problema con la impresión de valores | 1:00 hrs. |
|  | TOTAL: | 5:30 hrs |