



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

Ingeniero en Software y tecnologías emergentes

Materia: Programación Estructurada / Clave 36276

Alumno: Vazquez Guzman Jorge Antonio

Matrícula: 372504

Maestro: Pedro Núñez Yépiz

Actividad No. : 9

Tema - Unidad : Funciones y metodos de ordenacion y busqueda

Ensenada Baja California a 8 de octubre del 2023



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

1. INTRODUCCIÓN

Se trataron los temas de métodos de ordenación y búsqueda, pero añadiéndolas a librerías creadas por nosotros mismos, para desarrollar la lógica de como estas funcionan y poder desarrollarla

2. COMPETENCIA

Se aprendera a ordenar y buscar datos en vectores o matrices, así como utilizarlos para ser funcionales, también se aprendió su funcionamiento por detrás, conociendo las condiciones que estas requieren

3. FUNDAMENTOS

Las funciones y métodos de organización y búsquedas son muy utilizados sobre todo en base de datos, pues es necesario de funciones que busquen, encuentren, ordenen, traigan, entre otras cosas, todo esto para poder facilitar la manera de ver o conseguir la información

4. PROCEDIMIENTO



ACTIVIDAD 9

FUNCIONES y METODOS DE ORDENACION Y BUSQUEDA

INSTRUCCIONES:

1.- Realiza un programa en C que utilice una librería propia

(Funciones de validar números, método de búsqueda)

2.- Realiza reporte de práctica *(librerías en c, métodos de ordenación y búsqueda)*

3.- Sube a Blackboard, programa, librería, reporte de practica y PDF anexo con capturas del código

(4 Archivos /1 .cpp / 1 .h , / 2 PDF)

4.- Sube a GitHub en tu repositorio los 3 documentos y poner enlace en BlackBoard

NOTA: No se te olvide poner portada en los documentos e *información* en el programa, recuerda que tus *conclusión* es muy importante y sobre todo saber si se cumple el objetivo del tema

ACTIVIDAD 9

Realiza programa en C utilizando librería propia, el programa deberá tener el siguiente menú.



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

5.

RESULTADOS Y

CONCLUSIONES

La practica logro su cometido de aprender a utilizar estos metodos, utilizamos las bases de la programacion que conocemos e hicimos funciones que nos ayudaron como la

```
// Funcion que ordena el vector de menor a mayor
void ordenar(int vect[], int n)
{
    int i, j, aux;
    for (i = 0; i < n - 1; i++)
    {
        for (j = i + 1; j < n; j++)
        {
            if (vect[j] <= vect[i])
            {
                aux = vect[i]; //Metodo de burbuja
                vect[i] = vect[j];
                vect[j] = aux;
            }
        }
    }
}
```

siguiente: }

6.

ANEXOS

Se adjunta anexo



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

7.

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