



# 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. :** 8

**Tema - Unidad :** Teoria Arreglos y Funciones

**Ensenada Baja California a 1 de octubre del 2023**



# Universidad Autónoma de Baja California

## Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

### 1. INTRODUCCIÓN

Los arreglos son parte del día a día de cualquier programador, por lo que tener claro como usarlos, como funcionan y lo que pueden llegar hacer es parte fundamental.

### 2. COMPETENCIA

Se aprendera a utilizar de manera los arreglos e utilizarlos en otras funciones

### 3. FUNDAMENTOS

Un arreglos es una estructura de datos que almacena una coleccion de elementos del mismo tipo, sabiendo esto se puede determinar que existen distintos tipos de arreglos, de distintas dimensiones y con distintos propósitos, pero todo esto nos lleva también a las funciones, pues su utilidad se dispara si los utilizamos en diversas funciones.

### 4. PROCEDIMIENTO



# Universidad Autónoma de Baja California

## Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

### ACTIVIDAD 8

### ARREGLOS EN C

#### INSTRUCCIONES

- 1.- Realiza un programa en C  
(Funciones e Introduccion a Arreglos en C)
- 2.- Realiza reporte de práctica y anexos (Teoria Arreglos y Funciones)
- 3.- Sube a Blackboard: Programa , Reporte de practica y anexo con capturas y código (3 Archivos 1 cpp, 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 informacion en el programa, recuerda que tus conclusion es muy importante y sobre todo saber si se cumple el objetivo del tema

### ACTIVIDAD 8

Realiza programa en C el programa deberá tener el siguiente menú.

#### MENÚ

- 1.- LLENAR VECTOR 1 (MANUALMENTE)
- 2.- LLENAR VECTOR 2 ALEATORIAMENTE
- 3.- LLENAR VECTOR 3 (CON VECTOR1 Y VECTOR2)
- 4.- IMPRIMIR VECTORES
- 5.- LLENA MATRIZ 4 X 4
- 6.- IMPRIMIR MATRIZ
- 0.- SALIR

**NOTA:** EL PROGRAMA DEBERÁ REPETIRSE CUANTAS VECES LO DESEE EL USUARIO

**NOTA 2:** EL VECTOR 1 DE 10 POSICIONES, NÚMEROS DEL 30 AL 70

**NOTA 3:** EL VECTOR 2 DE 10 POSICIONES CON NÚMEROS GENERADOS ALEATORIAMENTE DEL 1 AL 20 ( SIN REPETIR)

**NOTA 4:** EL VECTOR 3 DE 20 POSICIONES, CON LOS DATOS DEL ARREGLO1 Y ARREGLO2

**NOTA 5:** MATRIZ 4 X 4 LLENARLA CON LOS DATOS DEL VECTOR1 Y VECTOR2,

5.

RESULTADOS Y

#### CONCLUSIONES

Se aprendio el correcto manejo de los arreglos, también a utilizarlos en otra función, e usar arreglos para poder usar otros arreglos, también como los distintos tipos de arreglos puedes convivir con otros tipos. Se aprendio a ingresar datos a los arreglos de distintas maneras



# Universidad Autónoma de Baja California

## Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

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