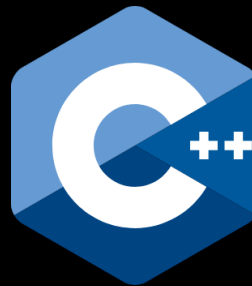


# Proyecto final



Jared Misael Ortega García

Fundamentos de Programación

Mtro. Javier Rosales Martínez

```
#include <stdio.h>
int main (){
    int base;
    int altura;
    int radio;
    int lado;
    float pi=3.14159265359;

    while(1){
        printf("Hola! puedo calculo el area de tu figura\n");
        printf("Selecciona una figura\n");
        printf("1.Triangulo\n2.Circulo\n3.Cuadrado\n4.Salir\n");
        int opcion;
        scanf("%d", &opcion);

        if (opcion == 1){
            printf("Ingresa la altura\n");
            scanf("%d",&altura);
            printf("Ingresa la base\n");
            scanf("%d",&base);
            int AreaDeTriangulo=(base*altura)/2;
            printf("El area de tu triangulo es: %d\n", AreaDeTriangulo);
        }
        else if (opcion == 2){
            printf("Ingresa el radio\n");
            scanf("%d", &radio);
            int AreaDeCirculo=(pi*radio*radio);
            printf("El area de tu circulo es: %d\n", AreaDeCirculo);
        }
        else if (opcion == 3){
            printf("Ingresa el lado\n");
            scanf("%d", &lado);
            int AreaDeCuadrado=lado*lado;
            printf("El area de tu cuadrado es: %d\n", AreaDeCuadrado);
        }
        else if (opcion == 4){
            break;
        }
        else{
            printf("Ingresa una opcion valida\n");
        }
    }
}
```

## **Problemática a trabajar**

Dentro de la problemática, se trabaja con una interfaz para mostrar, ingresar, modificar y eliminar personas del programa, en este caso yo lo enfoque a jugadores de basquetbol, ingrese primero dos jugadores base y a partir de ahí se pueden ingresar.

## **Definición de los actores**

En este caso los actores son dos jugadores de basquetbol, a los cuales se les atribuyen diferentes cualidades, como edad, puntos en su carrera, y su altura.

