



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor: Oscar René Valdez Casillas

Asignatura: Fundamentos de Programación

Grupo: 21

No. de Práctica(s): 7

*Integrante(s): Pozos Valdez Daniela Aidee - Olascoaga Arce
Daniel – Karam Velazquez Jorge Alejandro*

*No. de Equipo de
cómputo empleado:*

No. de Lista o Brigada: Brigada 6

Semestre: 2do Semestre

Fecha de entrega: 23-03-2022

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

INDICE

1. Resumen
2. Introducción
3. Objetivo
4. Ejercicios
 - 4.1. Ejercicio 1
5. Conclusiones

1. Resumen

El lenguaje de programación se utiliza para dar instrucciones a la computadora de manera escrita. El más utilizado es en el *Lenguaje C*.

Para ejecutar un lenguaje de programación es necesario conocer si es posible que el procesador con el que se está trabajando lo puede ejecutar, si no, se tendrá que buscar un lenguaje de programación que sea compatible con nuestro procesador.

El editor de texto y compilador son los que van a hacer posible que se pueda ejecutar nuestro código en nuestro lenguaje de programación.

2. Introducción

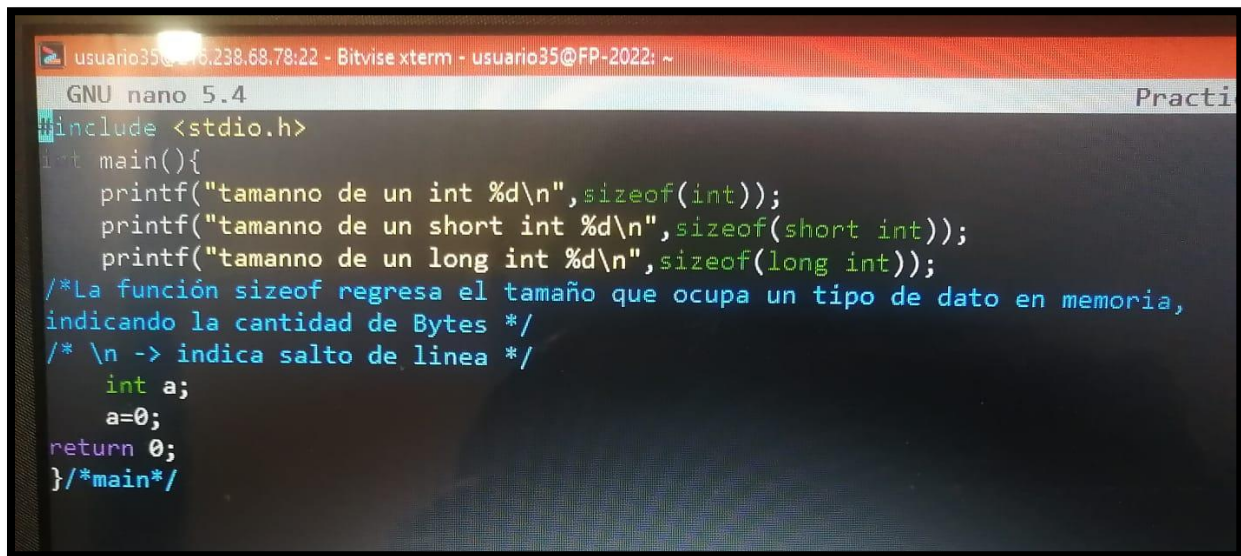
En esta práctica se harán varias actividades poniendo en práctica el uso de los editores de texto y compiladores. Además, en las actividades se observará en cómo se puede abrir un archivo de texto, asignación de valores a las variables, modificar y actualizar un programa utilizando un editor, etc.

En el ejercicio se pondrá en práctica el encontrar o saber el tamaño de una variable.

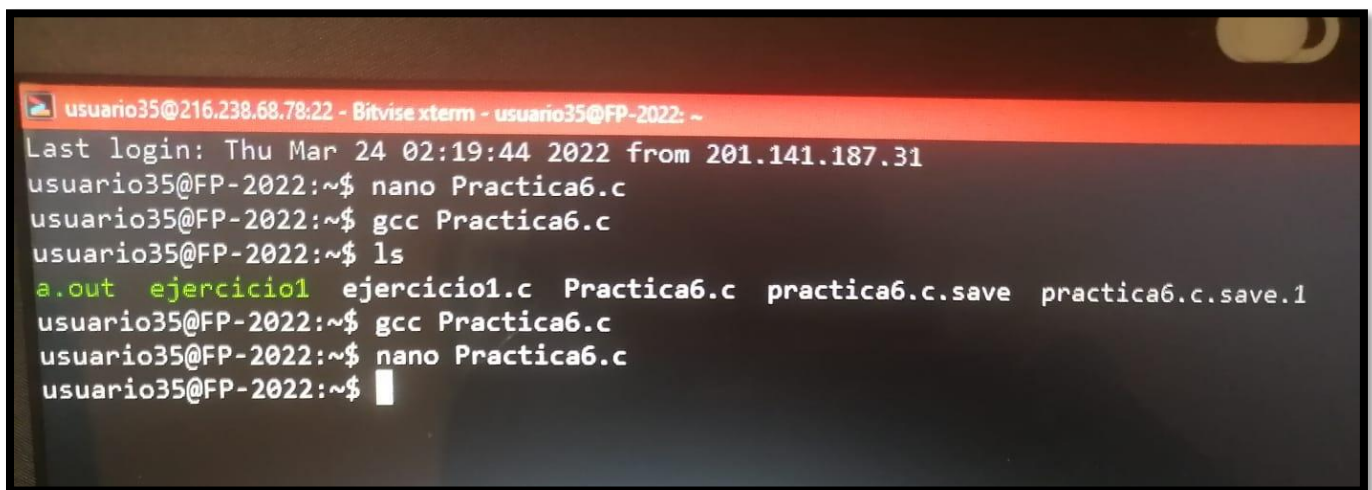
3. Objetivo

Conocer y usar los ambientes y herramientas para el desarrollo y ejecución de programas en Lenguaje C, como editores y compiladores en diversos sistemas operativos.

4. Ejercicio



```
GNU nano 5.4 Practica6.c
#include <stdio.h>
int main(){
    printf("tamanno de un int %d\n",sizeof(int));
    printf("tamanno de un short int %d\n",sizeof(short int));
    printf("tamanno de un long int %d\n",sizeof(long int));
    /*La función sizeof regresa el tamaño que ocupa un tipo de dato en memoria,
    indicando la cantidad de Bytes */
    /* \n -> indica salto de linea */
    int a;
    a=0;
    return 0;
}/*main*/
```



```
usuario35@216.238.68.78:22 - Bitvise xterm - usuario35@FP-2022: ~
Last login: Thu Mar 24 02:19:44 2022 from 201.141.187.31
usuario35@FP-2022:~$ nano Practica6.c
usuario35@FP-2022:~$ gcc Practica6.c
usuario35@FP-2022:~$ ls
a.out  ejercicio1  ejercicio1.c  Practica6.c  practica6.c.save  practica6.c.save.1
usuario35@FP-2022:~$ gcc Practica6.c
usuario35@FP-2022:~$ nano Practica6.c
usuario35@FP-2022:~$
```

5. Conclusión

En la práctica empezamos a utilizar comandos y algoritmos en un lenguaje de programación, para conocer el tamaño de la variable se utiliza sizeof