## Taller 01

# Estructuras de datos

# Juan Esteban Bello Durango

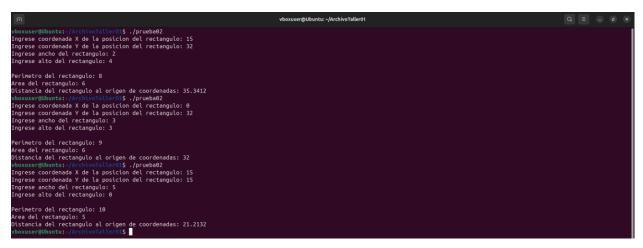
### Punto 1:

```
Vboxuser@Ubuntu:- $ cd ArchivoTaller01/
vboxuser@Ubuntu:- ArchivoTaller01$ g+ -std=c++11 -o prueba01 exercise1.cpp
vboxuser@Ubuntu:- ArchivoTaller01$ g+ -std=c++11 -o prueba01 exercise1.cpp
vboxuser@Ubuntu:- ArchivoTaller01$ g+ -std=c++11 -o prueba01 exercise1.cpp
vboxuser@Ubuntu:- ArchivoTaller01$ g-+ -std=c++11 -o prueba01 exercise1.cpp
vboxuser@Ubuntu:- ArchivoTaller01
```

# Punto 2:

```
vboxuser@Ubuntu:-/ArchivoTaller01$ g++ -std=c++11 -g -o prueba02 exercise2.cxx
vboxuser@Ubuntu:-/ArchivoTaller01$ -/prueba02
Ingrese coordenada X de la posicion del rectangulo: 5
Ingrese coordenada X de la posicion del rectangulo: 5
Ingrese alto del rectangulo: 3
Ingrese alto del rectangulo: 10
Area del rectangulo: 7
Distancia del rectangulo: 3
Distancia del rectangulo: 3
Distancia del rectangulo: 3
Distancia del rectangulo: 4
Distancia del rectangulo: 5
Distancia del rectangulo: 6
Distancia del rectangulo: 7
Distancia del rectangulo: 7
Distancia del rectangulo: 7
Distancia del rectangulo: 7
Distancia del rectangulo: 8
Distancia del rectangulo: 9
Distancia del recta
```

# Punto 3



Plan de pruebas: función Perímetro del rectángulo					
Descripción de caso	Valores de entrada	Resultado esperado	Resultado obtenido		
1. Alto como el doble de ancho	Ancho = 2 Alto = 4	(2*2)+(2*4) = 12	8		
2. Alto igual a Ancho	Ancho = 3 Alto = 3	(2*3)+(2*3) = 12	9		
3. Un número en cero	Ancho = 5 Alto = 0	(2*5)+(2*0) = 10	10		

Plan de pruebas: función Área del rectángulo					
Descripción de caso	Valores de entrada	Resultado esperado	Resultado obtenido		
1. Alto como el doble	Ancho = 2	2*4 = 8	6		
de ancho	Alto = 4				
2. Alto igual a Ancho	Ancho = 3	3*3 = 9	6		
	Alto = 3				
3. Un número en cero	Ancho = 5	0*5 = 0	5		
	Alto = 0				

Plan de pruebas: función Distancia del rectángulo al origen					
Descripción de caso	Valores de entrada	Resultado esperado	Resultado obtenido		
1. Números positivos	x = 15, y = 32	35.34	35.3412		
2. Un numero 0	x = 0, y = 32	32	32		
3. Números iguales	x = 15, y = 15	21.21	21.2132		

## Ficheros creados:

