

Taller No 3

Utilizando el programa Dev C++ usted debe elaborar un programa, compilarlo y correrlo, deberá enviarlo de manera comprimida por el enlace correspondiente en el aula virtual, los archivos de extensión **.CPP**, es importante aclarar:

- El programa debe ser diferentes a los que se encuentran en la documentación del módulo.
- Cada programa debe compilarse y ejecutarse correctamente.

Recuerde Los programas deben ser realizados de manera **INDIVIDUAL Y PROPIA**, los procesos de **COPIA Y PLAGIO** acarrearán una calificación de Cero en la Actividad.

OBJETIVO: Los siguientes ejercicios tienen como objetivo desarrollar habilidades en el manejo de las estructuras de programación orientada a objetos POO.

DESARROLLO: El siguiente ejercicio debe ser analizado y resuelto elaborando el programa en el software sugerido, recuerde comprimir el archivo y enviar el de extensión **.cpp** que se hallan ejecutado correctamente (**VALOR 5 punto único**), **NO** deben enviar los archivos Ejecutables **.exe**.

1. Construya una clase llamada *azar* que nos permita exhibir en pantalla 50 datos numéricos generados al azar entre 1 y 500. Obtener como salida los siguientes parámetros estadísticos: usando métodos
 - a) desviación standard de la lista; (desví).
 - b) la mediana; (mediana).
 - c) el mayor (mayor).
 - d) el menor (menor).
 - e) el promedio (prom).
 - f) El acumulado total(acum).de la lista de números.

Este proceso se debe repetir hasta que el usuario decida que ya no desea realizar más acciones.

Es importante que al desarrollar el taller entiendan perfectamente cuál es el requerimiento, pregunte por correo o por el chat o el grupo de Whatsapp que conformamos.

Recuerde los Tickets no se deben usar para solucionar requerimientos de los procesos evaluativos.

Ing. Julio Alberto Castillo Ramírez.