

Proceso de desarrollo UT1 Problema 4. DAVID GARCÍA VALERO

Lo primero que he hecho ha sido buscar qué es el método de Cramer y cómo se resuelve; necesito descubrir 3 variables para encontrar las 2 variables 'x' e 'y', más las variables a, b, c, d, e y f que representan los números de al lado de la 'x' e 'y' y su equivalencia. Hecho esto, ya puedo hacer las operaciones y asignar valores a las variables de las letras 'a' a la 'f'.

Teniendo ya las soluciones, creo dos variables para la comprobación dada por la x, las dos 'y' de las dos ecuaciones. Resuelvo mentalmente la ecuación y pongo entonces las variables con las operaciones que he tenido que hacer (resta, multiplicación y división del resultado)

Escribo entonces lo que tendría que salir visualmente por la consola así como el formato exacto que debe tener el resultado.

A continuación empiezo el primer ejercicio opcional: añado un Scanner para el input del usuario y pido los valores de los caracteres 'a' a 'f', copio el código de las operaciones anteriormente realizado y los resultados estarían listos. Para que se pudiese ver la ecuación 2x2 puse %.02f en el formato de cada letra.

Ahora me propuse implementar la resolución de sistemas 3x3 con Cramer, busqué cómo se resolvía, se utiliza la regla de Sarrus para resolverlo mediante Cramer.

Añadí valor double para las siguientes variables de carácter de la 'g' a la 'l' y las dos nuevas variables que necesito encontrar 'z' y 'determinanteZ'.

Escribí el input para los caracteres y después hice las operaciones.

(Aquí me dieron resultado erróneo las incógnitas, después de un buen rato, vi que donde yo había puesto signos '-' siempre era '+', lo copié mal al hacer un ejemplo de resolución; también puse variables distintas a las que eran las correctas en las operaciones, tuve que corregirlo)

Por último realizo el output de los resultados, con el formato adecuado, y añadiendo los nuevos resultados de los nuevos caracteres y la nueva incógnita.