



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE CHICONEPEC

INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

MÉTODOS NUMÉRICOS

UNIDAD 3

ALUMNA

LEYDI RAMIREZ HERNANDEZ

DOCENTE

ING. EFRÉN FLORES CRUZ

CUARTO SEMESTRE

FECHA DE ENTREGA

24 DE ABRIL DE 2020



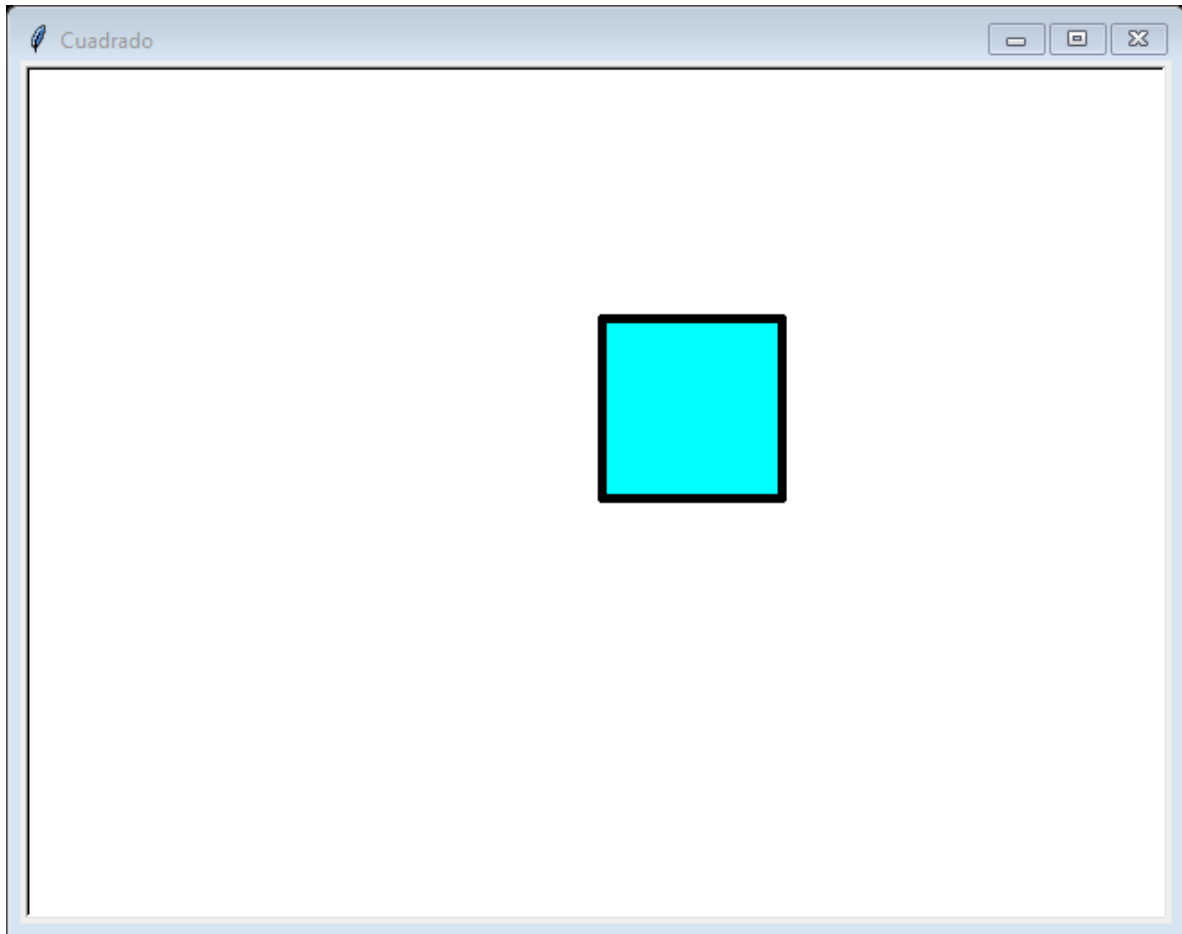
INTRODUCCIÓN

En el siguiente reporte de practica se podrán apreciar ciertas figuras las cuales son el resultado de los programas que se elaboraron con el lenguaje de programación en Python.

Conocer el lenguaje de programación Python es muy importante ya que e debemos de ampliar nuestro conocimiento, así como nuestras habilidades para poder resolver problemas que impliquen ciertas características.

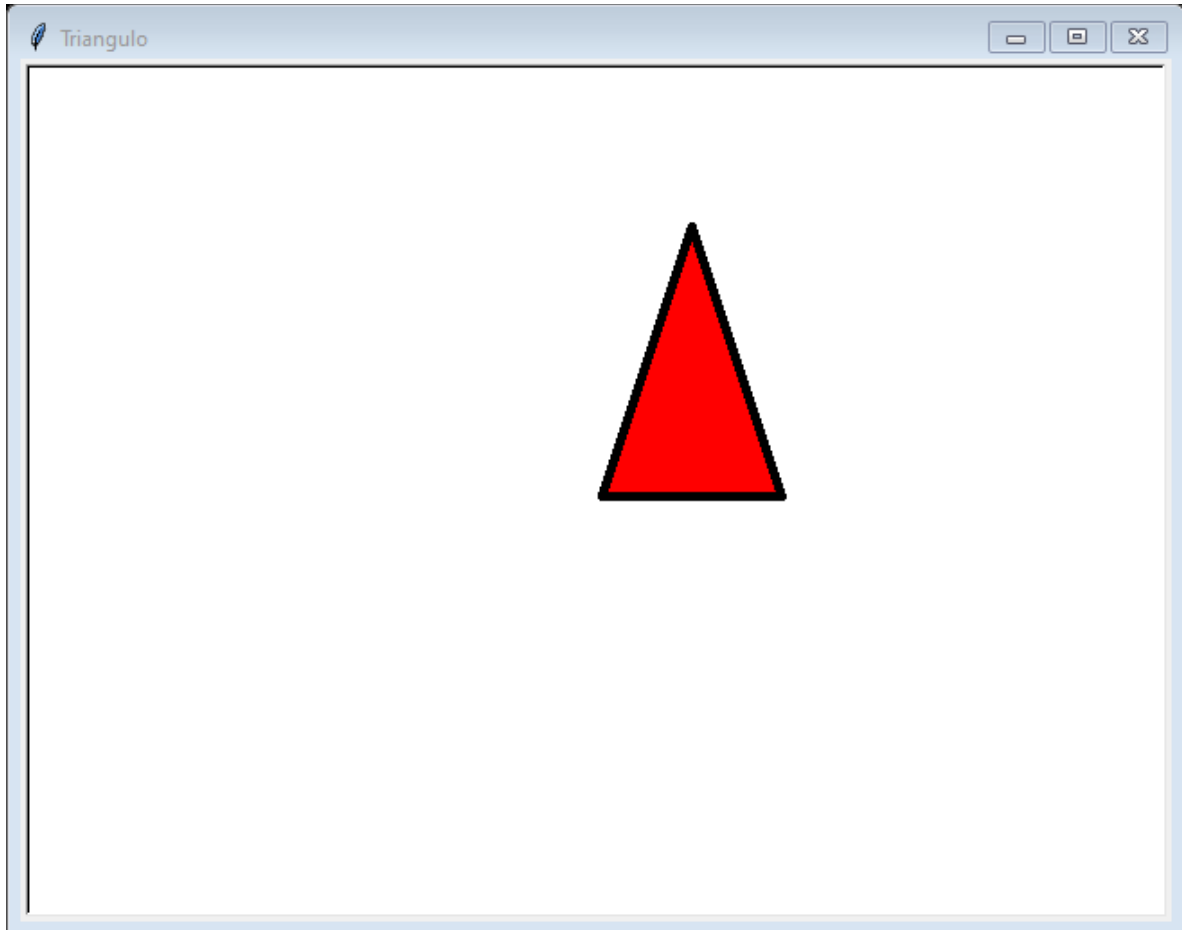
CUADRADO

1.- En la siguiente imagen se muestra el programa que se realizo y como resultado fue una figura el cual es el cuadrado que se fue contruyendo con la ayuda de el metodo turtle.



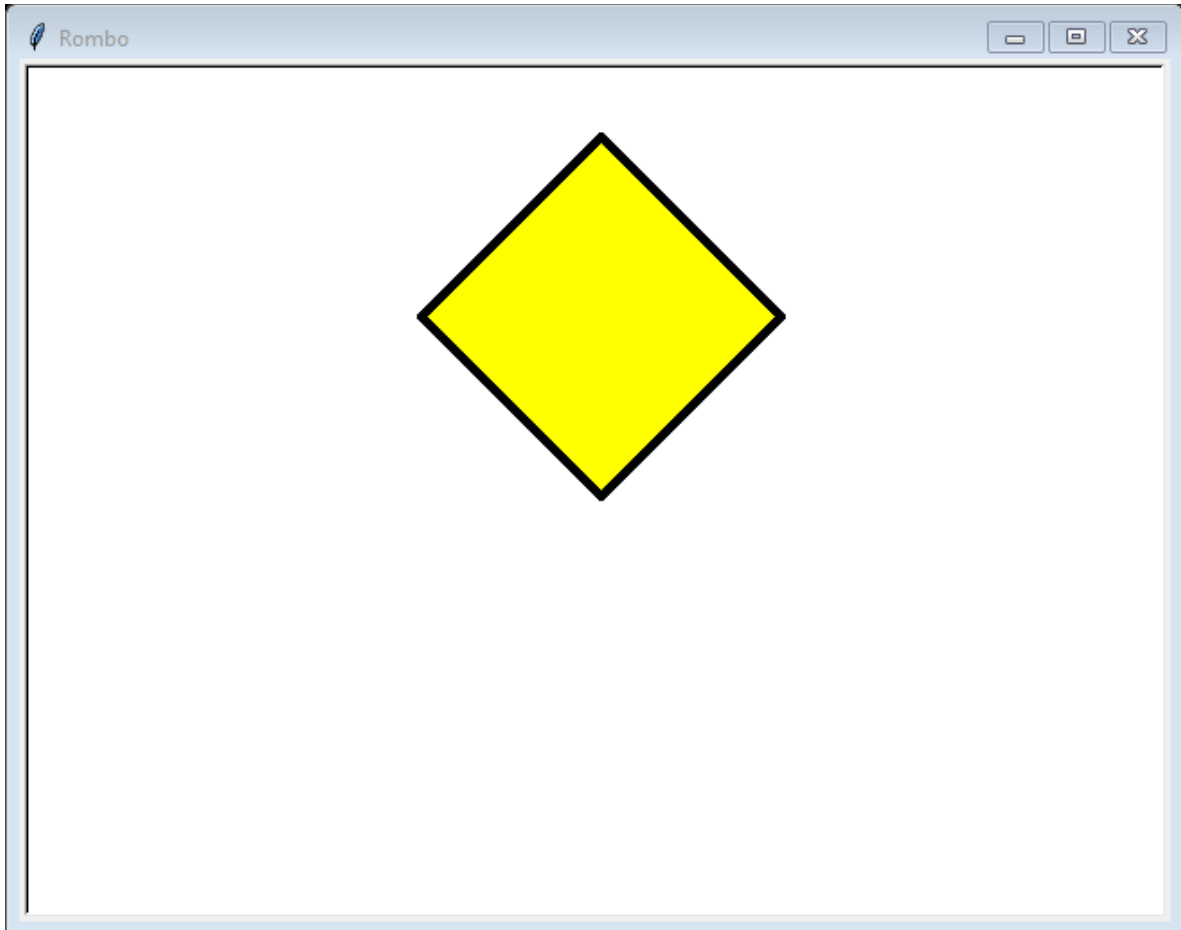
TRIANGULO

2.- En este programa lo que se realizo fue la figura del triangulo de iagual manera se utilizo el metodo de turtle que nos ayuda a dibujar sobre la hoja, en donde podemos asignar el clor que se a dee nuestro agrado.



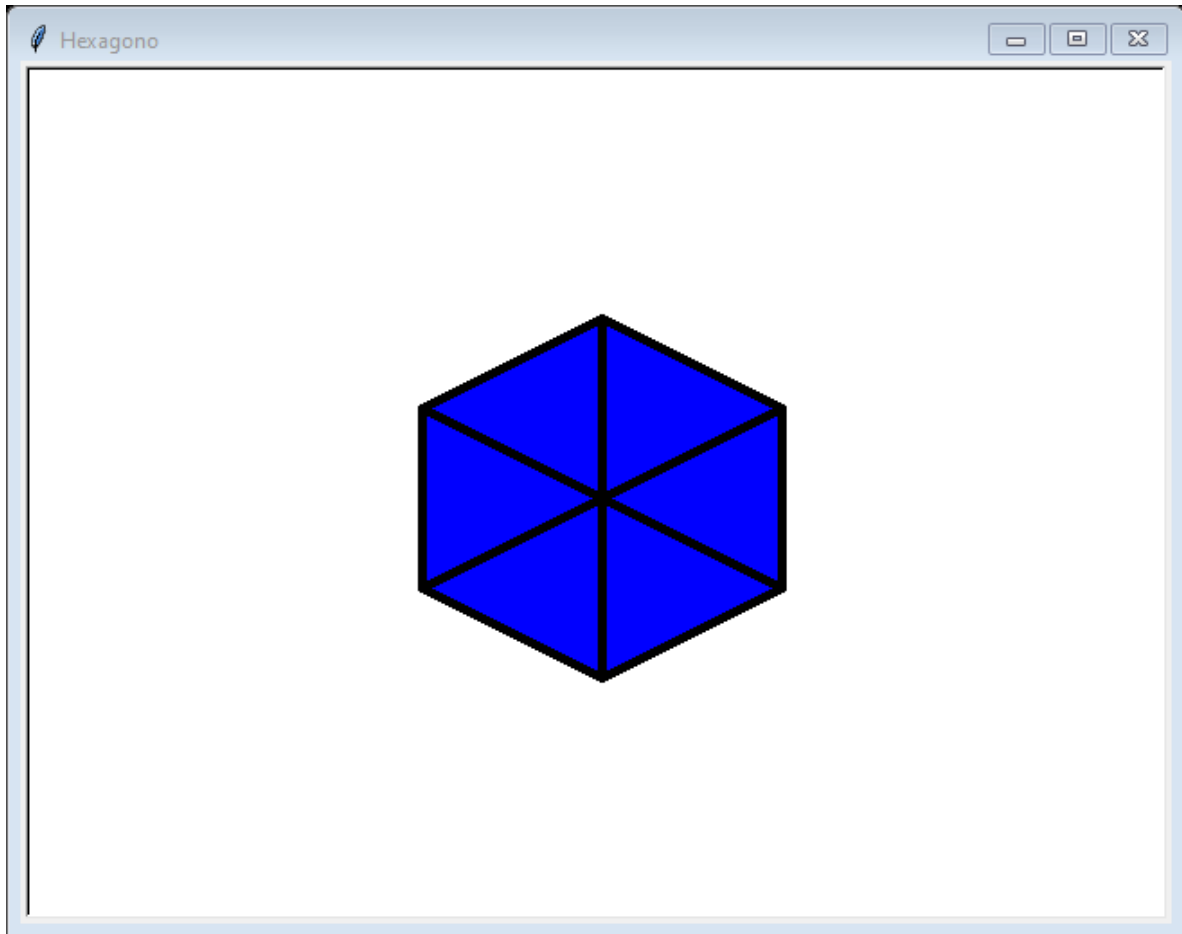
ROMBO

3.- En la siguiente imagen se muestra la figura de un rombo así como los programas anteriores se utilizó el mismo método y se fue realizando con las medidas que dieran la figura deseada.



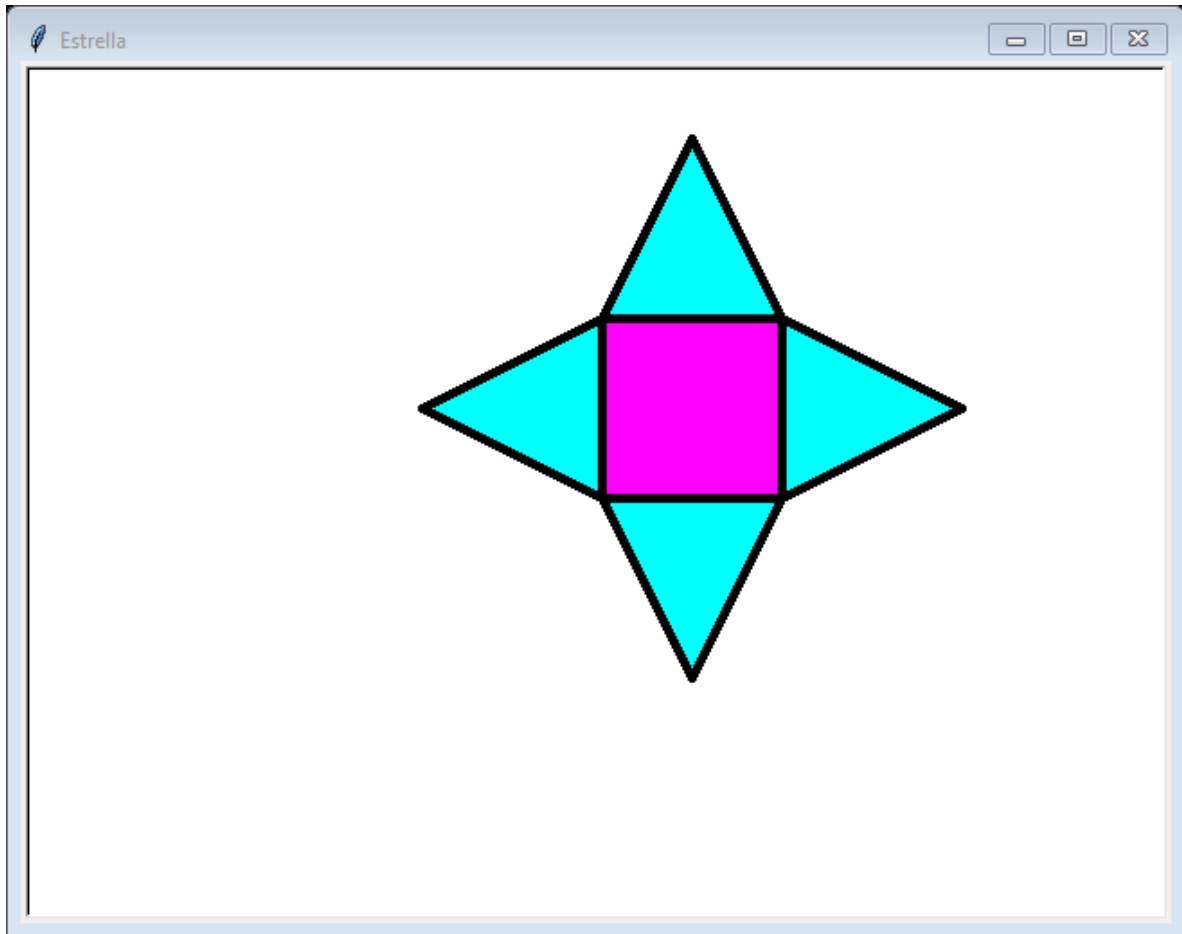
HEXAGONO

4.- Para el siguiente programa se tuvo que mostrar un hexágono en el cual para formarlo se utilizó triángulos y así pudimos llegar a formarlo.



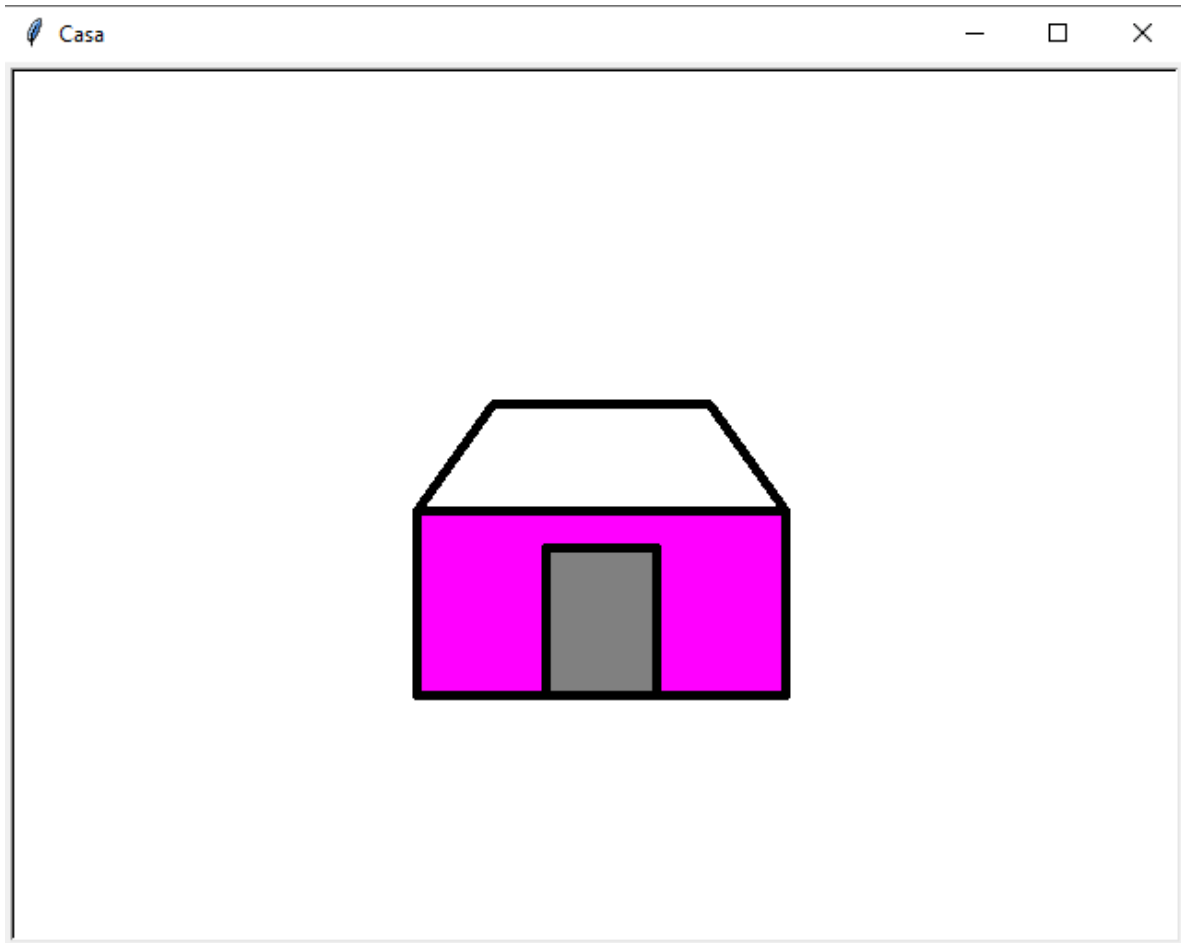
ESTRELLA

5.- Para este programa la figura que realizamos es una estrella de cuatro picos, le asignamos color y la formamos con las figuras anteriores.



CASA

6.- Para realizar el ultimo programa que es el de una casa solo se dibujo con las figuras que ya habiamos realizado como el cuadro y creamos el techo con un trapecio.





CONCLUSIÓN

La creación de las figuras como lo es el cuadrado, etc. Fueron realizadas con mucho esfuerzo ya que el familiarizarse con el lenguaje de programación Python ha sido un poco fácil, ya que se cuenta con menos características y es considerado muy bueno.

Con la teoría se puede ir resolviendo dudas e ir dando más estética a nuestros programas.