

Nombre: GersonRonaldoOrtizMarin NodeMatrícula 20171176

Materia: Fundamentos de la Programacion Grupo: Turno: Matuino

Carrera: Developer

Tema: Investigacion 2 No: T.1

Fecha propuesta: Fecha de Entrega:

Escuela: Plantel

Calle: No: Colonia: C.P.:

Teléfono: Ciudad:

Logotipo personal



Logotipo (de la escuela)



Firma del alumno (a)

Firma de revisión fecha

| Qué se evalúa: | 10 pts. | 7 pts. | 4 pts. | |
|-------------------------------------|--|---|--|--|
| Entrega electrónica | Es en tiempo y forma al iniciar la clase. (1 pts.) | Después de 20 minutos de iniciada la clase. (.7 pts.) | Al minuto 30. (Posteriormente ya no se reciben). (.4pts.) | |
| Del formato. | Cumple con todos los elementos solicitados. (1 pts.) | No cumple con dos elementos solicitados. (.7 pts.) | No cumple con tres o más elementos solicitados. (.4pts.) | |
| La ortografía. | Tiene dos errores ortográficos. (1 pts.) | Tiene de tres a cuatro errores ortográficos. (.7 pts.) | Tiene cinco o más errores ortográficos. (.4pts.) | |
| Del tema. | La teoría y ejemplos corresponden al tema tratado. (1 pts.) | La teoría o ejemplos no corresponden al tema tratado. (.7 pts.) | La teoría y ejemplos no corresponden al tema tratado. (.4pts.) | |
| El resumen. | Es congruente con el (los) tema (s) y aporta conceptos propios del alumno. (1.5pts.) | Es congruente con el (los) tema (s) y no aporta conceptos propios del alumno. (1 pts.) | No es congruente con el (los) tema (s) y no aporta conceptos propios del alumno. (.4pts.) | |
| Conocimientos. | Responde acertadamente las preguntas del tema tratado que se le formulan oralmente. (1.5pts.) | Responde acertadamente algunas preguntas del tema tratado que se le formulan oralmente. (.7 pts.) | No responde acertadamente las preguntas del tema tratado que se le formulan oralmente. (.4 pts.) | |
| Las preguntas. | Todas las preguntas formuladas son acordes con su nivel de estudio, cuentan con cálculos matemáticos y su respectiva respuesta. (1 pts.) | Una o dos preguntas formuladas no son acordes con su nivel de estudio o no cuentan con cálculos matemáticos, o su respectiva respuesta. (.7 pts.) | Tres o más preguntas formuladas no son acordes con su nivel de estudio o no cuentan con cálculos matemáticos o su respectiva respuesta. (.4pts.) | |
| Presentación y archivo electrónico. | Es congruente con el (los) tema (s) presenta una secuencia lógica y no tiene más de dos errores ortográficos. (1 pts.) | Es congruente con el (los) tema (s) presenta una secuencia lógica y no tiene más de tres a cuatro errores ortográficos. (.8 pts.) | No es congruente con el (los) tema (s) no presenta una secuencia lógica y tiene más de cinco errores ortográficos. (.4pts.) | |
| Bibliografía. | Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) y está completa (.7 pts.) | Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s), le falta algún elemento que la conforman (.7 pts.) | No es acorde al (los) tema (s) tratado (s), le faltan 2 elementos que la conforma (.4pts.) | |
| Fuentes de consulta. | Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) (.3 pts.) | Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.3 pts.) | Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.4 pts.) | |

Investigación:

double float : Son de tipo real que representan valores que contiene la parte fraccionaria; El nombre doble significa que la precisión de estos es dos veces mas que la precisión de números de tipo float,

| Tipo | Tamaño en bytes | Valor mínimo positivo | Valor máximo |
|--------|-----------------|-------------------------|---------------|
| float | 4 | 1.175494351e-38 | 3.402823466e+ |
| double | 8 | 2.2250738585072014e-308 | 1.79769313486 |

int short: El tipo entero short tiene el tamaño de 2 bytes (16 bits), permite representar la multitud de valores igual a 2 elevado a 16: $2^{16} = 65\,536$. Puesto que el tipo short es con signos y contiene los valores tanto positivos, como negativos, el rango de valores se oscila entre -32 768 y 32 767.

El tipo entero int tiene el tamaño de 4 bytes (32 bits). El valor mínimo es de $-2\,147\,483\,648$, el valor máximo es de $2\,147\,483\,647$.

struct unsigned: Struct se puede definir los tipos y las variables de es tipo al mismo tiempo.

break continue: Break significa detener la ejecución de un blucle y salirse de el. Y Continue sirve para detener la iteración actual y volver al principio del bucle para realizar otra operación.

else for: Else es usado para representar si no o en otro caso. Y el For se usa cuando queremos repetir un conjunto de instrucciones un numero infinito de veces (bucles se puede escribir con for o while.)

do extern: Do su propósito es ejecutar un bloque de código y repetir la ejecución mientras se cumpla cierta condición expresada en la causa while. Y el Extern hace saber al compilador que la variable se va a encontrar en la tabla de símbolos de otra unidad.

if return: if se utiliza para evaluar una expresión condicional se cumple la condición es verdadera y si es falsa es posible ejecutar otro comando. Return fuerza una salida inmediata de la función en que se encuentra.

static union: Static se usa con variables globales y funcionales para restringir su ámbito al archivo donde se definen y almacenar la variabe en la memora asignada.Union se usa para compartir la misma memoria y conservar memoria.

While: es una estructura de control repetitiva que puede impedir la ejecución de un conjunto de instucciones.

long signed: Long se refiere a los números enteros (tipo 32 bits = 4 bytes) sin decimales que se encuentra en el rango -2147483648 a 2147483647. Y Signed le indica a la variable que va a llevar signo.

switch void: Switch es un tipo de mecanismo de control de selección utilizado para permitir que un valor de una variable o expresión cambie el flujo de control de la ejecución del programa mediante búsqueda y mapa. .y Void especifica que la función no devuelve ningún valor.

case default; case se utiliza para que el valor de una variable o expresión cambie el flujo de control de la ejecución del programa.Y Default hace que se ejecuten las instrucciones a continuación de ella en caso de que la ejecución del programa llegue a alcanzarla.

enum goto: El enum es una herramienta para detectar posibles errores en el código, El goto se utiliza para dar una instrucción y transferir el control a un punto determinado del código, donde debe de continuar la ejecución.

register sizeof: register sirve para indicar al compilador que trate la variable como un registro y no como una posición de memoria. Y Size of proporciona la cantidad de almacenamiento, en bytes necesaria para almacenar un objeto de tipo operando.

typedef volatile: Typedef su función es asignar un nombre alternativo a tipos existentes. Y Volatile se usa para marcar variables indicando al compilador que su contenido puede cambiar de manera inesperada ,

char sirve para representar o contener un solo carácter, un byte y un char es la misma cosa, excepto que el char se utiliza como carácter, o como parte de una cadena de caracteres y no se puede utilizar en una expresión aritmética.