

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA



Ingeniería en computación

Actividad 8

Materia: Programación estructurada

ALUMNO: Villalobos Enseldo Luis Daniel

MATRÍCULA: 368617

GRUPO: 441

PROFESOR: Pedro Nunez Yepiz

Ensenada, Baja California a 24 de marzo de 2024.

### Programa1

```
void vectman(int vect[], int m)
{
    //  VARIABLES LOCALES
    system("CLS");
    //  AQUI DESARROLLO PROGRAMA
    for (int i = 0; i < m; i++)
    {
        printf("Valor [%d]: ", i);
        vect[i] = valinum(30, 70);
    }

    printf("\n");
    system("PAUSE");
}
```

```
Valor [0]: Numero entero: :31
Valor [1]: Numero entero: :32
Valor [2]: Numero entero: :3
Error
valor debe ser entre (30-70)
Presione una tecla para continuar . . .
Numero entero: :33
Valor [3]: Numero entero: :█
```

## Programa2

```
void vectrand(int vect[], int m, int ri, int rf)
{
    // VARIABLES LOCALES
    int rango, num, j, i;
    rango = (rf - ri) + 1;
    // AQUI DESARROLLO PROGRAMA
    for (i = 0; i < m; i++)
    {
        vect[i] = (rand() % rango) + ri;
        num = vect[i];
        j = 0;
        while (j < i)
        {
            if (num == vect[j])
            {
                i--;
            }
            j++;
        }
    }

    printf("Ya se lleno el vector");

    printf("\n");
    system("PAUSE");
}
```

```
llenar vector aleatorio
Ya se lleno el vector
Presione una tecla para continuar . . . █
```

### Programa3

```
void unirvect(int vacio[], int vect1[], int vect2[], int m)
{
    // VARIABLES LOCALES
    int i, mitad = (m / 2);
    // AQUI DESARROLLO PROGRAMA
    for (i = 0; i < mitad; i++)
    {
        vacio[i] = vect1[i];
    }
    while (i < m)
    {
        vacio[i] = vect2[i - mitad];
        i++;
    }
    printf("Ya se lleno el vector");
    printf("\n");
    system("PAUSE");
}
```

No se han llenado los vectores

Presione una tecla para continuar . . .

llenar vector con 2 anteriores

Ya se lleno el vector

Presione una tecla para continuar . . .

#### Programa4

```
void printvect(int vect[], int m)
{
    //  VARIABLES LOCALES
    //  AQUI DESARROLLO PROGRAMA
    for (int i = 0; i < m; i++)
    {
        printf("i %d: [%d]\n", (i), vect[i]);
    }

    printf("\n");
    system("PAUSE");
}
```

No se han llenado los vectores  
Presione una tecla para continuar . . .

Imprimir vectores

Manual:

i 0: [31]  
i 1: [32]  
i 2: [33]  
i 3: [34]  
i 4: [35]  
i 5: [36]  
i 6: [37]  
i 7: [38]  
i 8: [39]  
i 9: [40]

### Aleatorio:

```
i 0: [15]
i 1: [9]
i 2: [12]
i 3: [18]
i 4: [1]
i 5: [7]
i 6: [13]
i 7: [2]
i 8: [16]
i 9: [20]
```

### Unidos:

```
i 0: [31]
i 1: [32]
i 2: [33]
i 3: [34]
i 4: [35]
i 5: [36]
i 6: [37]
i 7: [38]
i 8: [39]
i 9: [40]
i 10: [15]
i 11: [9]
i 12: [12]
i 13: [18]
i 14: [1]
i 15: [7]
i 16: [13]
i 17: [2]
i 18: [16]
i 19: [20]
```

### Programa5

```
void llenarmat(int mat[][N], int m, int n, int vect[], int vect2[])
{
    // VARIABLES LOCALES
    int acum = 0;
    // AQUI DESARROLLO PROGRAMA
    for (int i = 0; i < m; i++)
    {
        for (int j = 0; j < n; j++)
        {
            if (acum < 10)
            {
                mat[i][j] = vect[acum];
            }
            else
            {
                mat[i][j] = vect2[acum - M];
            }
            acum++;
        }
    }
    printf("Ya se lleno la matriz\n");
    system("PAUSE");
}
```

No se han llenado los vectores  
Presione una tecla para continuar . . .

llenar matriz  
Ya se lleno la matriz  
Presione una tecla para continuar . . .

## Programa6

```
void printmat(int mat[][N], int m, int n)
{
    //  VARIABLES LOCALES
    system("CLS");
    //  AQUI DESARROLLO PROGRAMA
    for (int i = 0; i < m; i++)
    {
        for (int j = 0; j < n; j++)
        {
            printf("[%d] ", mat[i][j]);
        }
        printf("\n");
    }

    printf("\n");
    system("PAUSE");
}
```

```
2.- llenar vector aleatoriamente
3.- Llenar vector con los 2
4.- imprimir vector
5.- llenar matriz
6.- imprimir matriz
0.- SALIR
ESCOGE UNA OPCION: 6
No se ha llenado la matriz
```

```
[31] [32] [33] [34]
[35] [36] [37] [38]
[39] [40] [15] [9]
[12] [18] [1] [7]
```

Presione una tecla para continuar . . .