

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño



Nombre del alumno:

Luis Fernando Ochoa Angulo

Matricula:

372746

Semestre:

3ro- Computación

Grupo:

432

Materia:

Programación Estructurada

Actividad:

Actividad 5

Nombre del Profesor:

Pedro Nuñez Yepiz



```
//12-09-23
                  12-09-23
      //Algoritmo que contiene un menu de distintas opciones para el usuario
      //LFOA Act5 01 432
      #include <stdio.h>
      #include <stdlib.h>
      #include <time.h>
      #define N 35
      void orden asc(void)
          int n;
          printf("Ingrese hasta que numero desea llegar: ");
          scanf("%d", &n);
          if(n<=0)
              printf("Tiene que ser numeros positivos.");
          else
              for (int i = n - 1; i > 0; i--)
                 printf("%d\n",i);
              printf("Estos son los numeros positivos anteriores a n = %d n', n;
      void par impar()
          int num, num mayor, num menor, i, sum par, sum impar;
          sum impar = 0;
          sum par = 0;
          num menor = 200;
          srand(time(NULL));
          for (i = 0; i < 40;)
```



```
Act 5 > G LFOA_Act05_01_432.cpp > 🕥 main()
           num menor = 200;
           srand(time(NULL));
           for (i = 0; i < 40;)
               num = (rand() \% 201);
 41
               printf("\n [%d] %d ", i + 1, num);
 42
               if (num \% 2 == 0)
 44
                   printf("Par");
                   sum_par = sum_par + num;
               else
                   printf("Impar");
                   sum impar = sum impar + num;
               i += 1;
           printf("\nSuma total de pares: %d", sum par);
           printf("\nSuma total de impares: %d", sum impar);
      void par impar2()
           int i, num[N], num may = 100, num men = 200;
           srand(time(NULL));
           for(i = 0; i < N; i++)
               num[i] = rand()% 101+100;
               printf("%d-%d\n",i, num[i]);
               if(num[i] > num_may)
 70
                   num may = num[i];
               if(num[i] < num men)</pre>
```



```
Act 5 > 	 LFOA_Act05_01_432.cpp > 	 main()
               if(num[i] < num men)</pre>
                   num men = num[i];
           printf("El numero maximo es: %d\n", num may);
           printf("El numero minimo es: %d\n", num_men);
       void tablas(void)
           int tabla,i,resul;
           printf("Tabla de multiplicar que deseas: ");
           scanf("%d",&tabla);
           if(tabla >= 1 \&\& tabla <= 20)
               for(i=1;i<=10;i++)
                   resul = tabla * i;
                   printf("%d * %d = %d \n",tabla,i,resul);
           else
               printf("ERROR");
       int main()
           int opc;
           printf(" Bienvenido al menu\n ");
           do {
               printf("Elige una de las opciones:\n");
               printf("1.- Desplegar numeros anteriores al numero dado.\n");
               printf("2.- Numeros aleatorios del 0-200.\n");
               printf("3.- Numeros aleatorios del 100-200.\n");
```



```
LFOA_Act05_01_432.cpp > \(\square\) main()
      int main()
          int opc;
          printf(" Bienvenido al menu\n ");
               printf("Elige una de las opciones:\n");
               printf("1.- Desplegar numeros anteriores al numero dado.\n");
               printf("2.- Numeros aleatorios del 0-200.\n");
               printf("3.- Numeros aleatorios del 100-200.\n");
               printf("4.- Tablas de multiplicar.\n");
               printf("0.- Salir.\n");
               scanf("%d", &opc);
               switch (opc) {
                   case 1:
                   orden asc();
116
                   break;
                   case 2:
120
                   par impar();
                   break;
                   par_impar2();
                   break;
                   case 4:
                   tablas();
                   break;
                   case 0:
                   printf("Saliendo.\n");
                   break;
                   default:
                   printf("ERROR. \n");
                   break;
```



```
Elige una de las opciones:

1.- Desplegar numeros anteriores al numero dado.

2.- Numeros aleatorios del 0-200.

3.- Numeros aleatorios del 100-200.

4.- Tablas de multiplicar.

0.- Salir.

4

Tabla de multiplicar que deseas: 5

5 * 1 = 5

5 * 2 = 10

5 * 3 = 15

5 * 4 = 20

5 * 5 = 25
```

```
Tabla de multiplicar que deseas: 5
5 * 1 = 5
5 * 2 = 10
5 * 3 = 15
5 * 4 = 20
5 * 5 = 25
5 * 6 = 30
5 * 7 = 35
5 * 8 = 40
5 * 9 = 45
5 * 10 = 50
```