

Centro De Ciencias Básicas

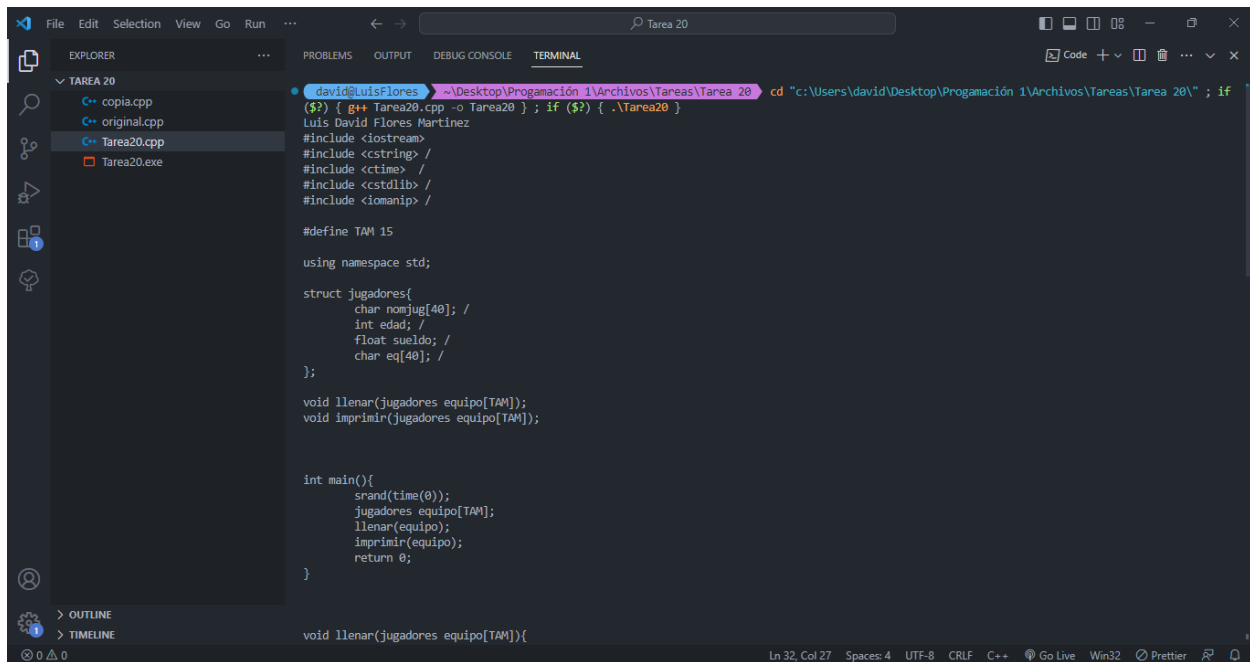
Ingeniería en Sistemas Computacionales



Programación I

Maestra: Georgina Salazar Partida

Alumno: Luis David Flores Martínez Id: 348961



The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the Explorer pane on the left displaying a project named 'TAREA 20' containing files 'copia.cpp', 'original.cpp', 'Tarea20.cpp', and 'Tarea20.exe'. The Terminal pane at the bottom shows a command prompt session where the user has navigated to the directory 'c:\Users\david\Desktop\Programación 1\Archivos\Tareas\Tarea 20' and executed the command 'g++ Tarea20.cpp -o Tarea20'. The output shows the compilation process and the creation of the 'Tarea20.exe' file.

```
cd "c:\Users\david\Desktop\Programación 1\Archivos\Tareas\Tarea 20" ; if ($?) { g++ Tarea20.cpp -o Tarea20 } ; if ($?) { .\Tarea20 }
Luis David Flores Martinez
#include <iostream>
#include <cstring> /
#include <ctime> /
#include <cstdlib> /
#include <iomanip> /

#define TAM 15

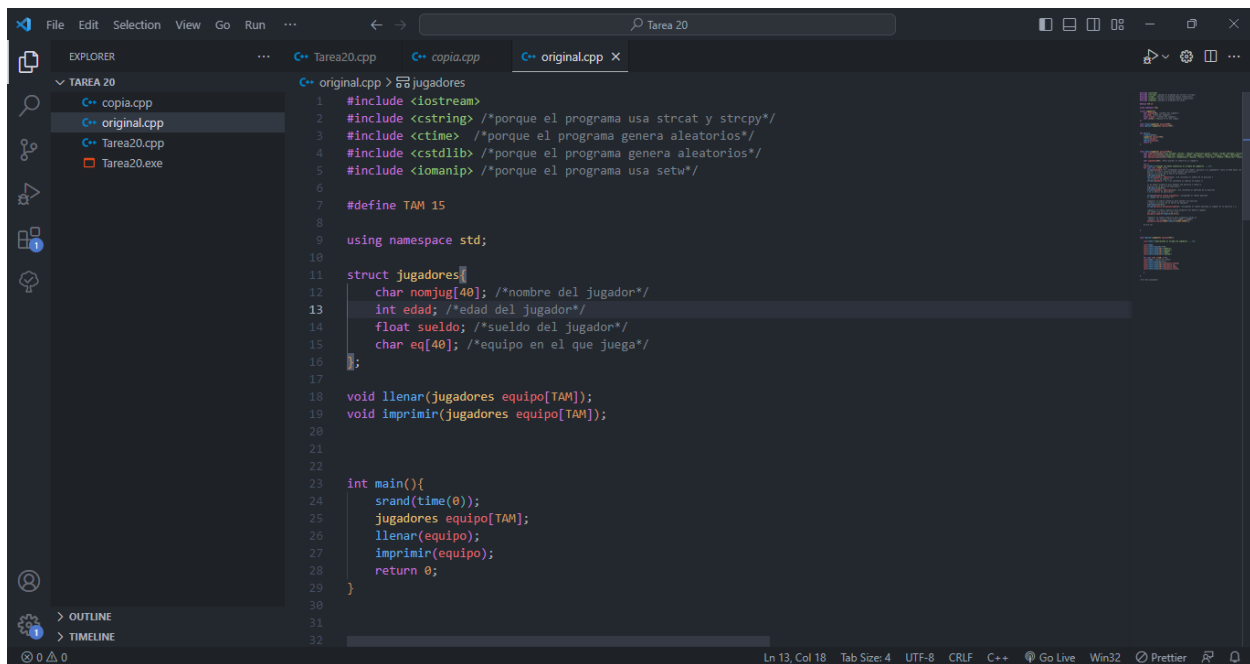
using namespace std;

struct jugadores{
    char nomjug[40]; /
    int edad; /
    float sueldo; /
    char eq[40]; /
};

void llenar(jugadores equipo[TAM]);
void imprimir(jugadores equipo[TAM]);

int main(){
    srand(time(0));
    jugadores equipo[TAM];
    llenar(equipo);
    imprimir(equipo);
    return 0;
}

void llenar(jugadores equipo[TAM]){
```



The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the Explorer pane on the left displaying the same project 'TAREA 20'. The Source Code pane in the center shows the content of 'original.cpp', which is a C++ program for a game. The code includes headers for iostream,cstring,ctime,cstdlib, and iomanip, defines a constant TAM as 15, and uses the std namespace. It defines a struct 'jugadores' with fields for name, age, salary, and team. The program includes functions 'llenar' and 'imprimir' to manage the game state, and a 'main' function that initializes the game and prints the state.

```
original.cpp > 8 jugadores
1 #include <iostream>
2 #include <cstring> /*porque el programa usa strcpy y strcmp*/
3 #include <ctime> /*porque el programa genera aleatorios*/
4 #include <cstdlib> /*porque el programa genera aleatorios*/
5 #include <iomanip> /*porque el programa usa setw*/
6
7 #define TAM 15
8
9 using namespace std;
10
11 struct jugadores{
12     char nomjug[40]; /*nombre del jugador*/
13     int edad; /*edad del jugador*/
14     float sueldo; /*sueldo del jugador*/
15     char eq[40]; /*equipo en el que juega*/
16 };
17
18 void llenar(jugadores equipo[TAM]);
19 void imprimir(jugadores equipo[TAM]);
20
21
22
23 int main(){
24     srand(time(0));
25     jugadores equipo[TAM];
26     llenar(equipo);
27     imprimir(equipo);
28     return 0;
29 }
30
31
32
```

