|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ***Carátula para entrega de prácticas*** | |
| Facultad de Ingeniería | | Laboratorio de docencia |

***Laboratorios de computación***

***salas A y B***

*Profesor: Marco Antonio Martínez Quintana*

*Asignatura: Fundamentos de programación*

*Grupo: 3*

*No de Práctica(s): 11*

*Integrante(s): Rojo López Luis Felipe*

*No. de Equipo de cómputo empleado: No aplica*

*No. de Lista o Brigada: 41*

*Semestre: Primer semestre*

*Fecha de entrega: 11/enero/2021*

*Observaciones: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

**Calificación: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

***Práctica 11. Arreglos unidimensionales y multidimensionales.***

Objetivo:

Reconocer la importancia y utilidad de los arreglos, en la elaboración de programas que resuelvan problemas que requieran agrupar datos del mismo tipo, así como trabajar con arreglos tanto unidimensionales como multidimensionales.

Introducción:

Un arreglo es un conjunto de datos contiguos del mismo tipo con un tamaño definido, pueden ser unidimensionales o multidimensionales y estos se utilizan para hacer más eficiente el código de un programa.

A cada elemento del arreglo se le asocia una posición particular, lo cual se logra a través del uso de índices.

Un apuntador es una variable que contiene la dirección de una variable, es decir, hace referencia a la localidad de memoria de otra variable.

Desarrollo:

**Arreglo unidimensional while**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

**Arreglo unidimensional for**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

**Apuntadores**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

**Apuntadores en ciclo for**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

**Apuntadores en cadenas**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

**Arreglos multidimensionales**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

**Arreglos multidimensionales con apuntadores**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

Conclusión:

Esta práctica me gustó mucho porque me parecieron bastante útiles los arreglos y los apuntadores, ya que con ellos podemos mejorar la eficiencia de nuestro programa, y nos da la capacidad de escribir en menos líneas de código un mismo programa.

Fuentes:

Arteaga, T., Castañeda, M., García, E., Nakayama, A., Sandoval, L., Solano, J. et al. (2018). Manual de prácticas del laboratorio de Fundamentos de programación. México: Facultad de Ingeniería.