



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

Ingeniero en computación

Materia: Programación Estructurada / Clave 36276

Alumno: Miguel Angel Portillo Attwell

Matrícula: 370097

Maestro: Pedro Núñez Yépiz

Actividad No. 3: Estructuras de control

Tema - Unidad:

Ensenada Baja California a 1 de septiembre del 2023



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

1. INTRODUCCIÓN

Se vera y practicara lo enseñado sobre estructura de control vistas en clase

2. COMPETENCIA

Se logrará practicar y entender el funcionamiento del indentado siendo este útil para que el código se muestre más limpio y presentable, la sintaxis esto desarrollara más la creatividad a la hora de expresar una idea o pregunta y provocara un mejor manejo con las condiciones simples o compuestas logrando poder generar distintas formas de acomodo de las condiciones pudiendo tener más de una solución.

3. FUNDAMENTOS

Para la elaboración de la practica me base en los siguientes documentos para su elaboración:

TEMA 3: Estructura de Condicionales

https://drive.google.com/file/d/1jRBw1h3jG72jgxCR05RK35P85VNrg_1c/view?usp=sharing

TEMA estructuras de control de selección

https://drive.google.com/file/d/1xjRFHoPix5MBN8AhDQ9tN5HVqCcNDcbo/view?usp=drive_link

4. PROCEDIMIENTO

PRACTICA NUMERO 3

1.- Algoritmo que lea 3 calificaciones calcule el promedio del alumno y desplegar:

Si prom < 30 Repetir

Si prom >=30 y prom <60 extraordinario

Si prom >=60 y prom <70 suficiente

Si prom >=70 y prom <80 Regular

Si prom >=80 y prom <90 bien

Si prom >=90 y prom <98 muy bien

Si prom >=98 y prom <=100 excelente

Si prom >100 Error en promedio

(OPTIMIZADO FORMA DE ARBOL)

2.- Algoritmo que lea 3 números y desplegar cuál número es del medio y su valor

3.- Algoritmo que lea 3 números y desplegar los 3 números en orden ascendente



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Terminando la práctica se dominará el manejo de estructuras de control a la vez se implementa el uso del indentado y sintaxis, provocando que el código se observe más presentable y legible.

6. ANEXOS

```
Prueba la nueva tecnología PowerShell multiplataforma h
tps://aka.ms/pscore6

PS C:\Users\Sayag\OneDrive\Documentos\PROGRAMACION\MAIK
YCODIGOS VS CODE> & 'c:\Users\Sayag\.vscode\extensions
\ms-vscode.cpptools-1.17.5-win32-x64\debugAdapters\bin\
WindowsDebugLauncher.exe' '--stdin=Microsoft-MIEngine-I
n-ielivj00.ldv' '--stdout=Microsoft-MIEngine-Out-1pmtml
fi.nfl' '--stderr=Microsoft-MIEngine-Error-ck2w3kw3.1zc
' '--pid=Microsoft-MIEngine-Pid-vj5ysgih.q2z' '--dbgExe
=C:\msys64\mingw64\bin\gdb.exe' '--interpreter=mi'
INGRESAR A CONTINUACION LA CALIFICACION DEL ALUMNO
PRIMERA CALIFICACION: 60
SEGUNDA CALIFICACION: 34
TERCERA CALIFICACION: 79
SU PROMEDIO ES DE [57.67][EXTRAORDINARIO]
PS C:\Users\Sayag\OneDrive\Documentos\PROGRAMACION\MAIK
YCODIGOS VS CODE> & 'c:\Users\Sayag\.vscode\extensions
\ms-vscode.cpptools-1.17.5-win32-x64\debugAdapters\bin\
WindowsDebugLauncher.exe' '--stdin=Microsoft-MIEngine-I
n-nrjaeyrb.isq' '--stdout=Microsoft-MIEngine-Out-fy1k32
5w.2it' '--stderr=Microsoft-MIEngine-Error-zas4g0ug.z4v
' '--pid=Microsoft-MIEngine-Pid-wfge1utg.kn5' '--dbgExe
=C:\msys64\mingw64\bin\gdb.exe' '--interpreter=mi'
INGRESAR A CONTINUACION LA CALIFICACION DEL ALUMNO
PRIMERA CALIFICACION: 99
SEGUNDA CALIFICACION: 67
TERCERA CALIFICACION: 89
SU PROMEDIO ES DE [85.00][BIEN]
PS C:\Users\Sayag\OneDrive\Documentos\PROGRAMACION\MAIK
YCODIGOS VS CODE> & 'c:\Users\Sayag\.vscode\extensions
\ms-vscode.cpptools-1.17.5-win32-x64\debugAdapters\bin\
WindowsDebugLauncher.exe' '--stdin=Microsoft-MIEngine-I
n-zgbmy2pc.f4d' '--stdout=Microsoft-MIEngine-Out-qmh2u0
jh.zwj' '--stderr=Microsoft-MIEngine-Error-w3ymfwy.lz2
' '--pid=Microsoft-MIEngine-Pid-leltbft.dhd' '--dbgExe
=C:\msys64\mingw64\bin\gdb.exe' '--interpreter=mi'
INGRESAR A CONTINUACION LA CALIFICACION DEL ALUMNO
PRIMERA CALIFICACION: 66
SEGUNDA CALIFICACION: 56
TERCERA CALIFICACION: 78
SU PROMEDIO ES DE [66.67][SUFICIENTE]
PS C:\Users\Sayag\OneDrive\Documentos\PROGRAMACION\MAIK
YCODIGOS VS CODE> █
Ln 1, Col 39 Spaces: 4 UTF-8 CRLF {} C+
```

```
PS C:\Users\Sayag\OneDrive\Documentos\PROGRAMACION\MAIK
YCODIGOS VS CODE> & 'c:\Users\Sayag\.vscode\extensions
\ms-vscode.cpptools-1.17.5-win32-x64\debugAdapters\bin\
WindowsDebugLauncher.exe' '--stdin=Microsoft-MIEngine-I
n-1qj4xohz.xpa' '--stdout=Microsoft-MIEngine-Out-oo2jfv
pi.zsf' '--stderr=Microsoft-MIEngine-Error-wpuelf30r.lpw
' '--pid=Microsoft-MIEngine-Pid-bgrzg514.zch' '--dbgExe
=C:\msys64\mingw64\bin\gdb.exe' '--interpreter=mi'
PROGRAMA QUE MUESTRA EL NUMERO MENOR
INGRESAR A CONTINUACION 3 NUMEROS
INGRESAR EL PRIMER NUMERO: 2
INGRESAR EL SEGUNDO NUMERO: 7
INGRESAR EL TERCER NUMERO: 8
EL NUMERO DEL MEDIO ES: 7
PS C:\Users\Sayag\OneDrive\Documentos\PROGRAMACION\MAIK
YCODIGOS VS CODE> & 'c:\Users\Sayag\.vscode\extensions
\ms-vscode.cpptools-1.17.5-win32-x64\debugAdapters\bin\
WindowsDebugLauncher.exe' '--stdin=Microsoft-MIEngine-I
n-wr15du5h.bdl' '--stdout=Microsoft-MIEngine-Out-15ly5g
3q.yip' '--stderr=Microsoft-MIEngine-Error-z0ugesxl.pg5
' '--pid=Microsoft-MIEngine-Pid-wbolh5d3.gtg' '--dbgExe
=C:\msys64\mingw64\bin\gdb.exe' '--interpreter=mi'
PROGRAMA QUE MUESTRA EL NUMERO MENOR
INGRESAR A CONTINUACION 3 NUMEROS
INGRESAR EL PRIMER NUMERO: 2
INGRESAR EL SEGUNDO NUMERO: 10
INGRESAR EL TERCER NUMERO: 9
EL NUMERO DEL MEDIO ES: 9
PS C:\Users\Sayag\OneDrive\Documentos\PROGRAMACION\MAIK
YCODIGOS VS CODE> & 'c:\Users\Sayag\.vscode\extensions
\ms-vscode.cpptools-1.17.5-win32-x64\debugAdapters\bin\
WindowsDebugLauncher.exe' '--stdin=Microsoft-MIEngine-I
n-22sdK3nj.wer' '--stdout=Microsoft-MIEngine-Out-uytpaq
eu.yyu' '--stderr=Microsoft-MIEngine-Error-4vfirzei.dmy
' '--pid=Microsoft-MIEngine-Pid-vx3ghbu4.sro' '--dbgExe
=C:\msys64\mingw64\bin\gdb.exe' '--interpreter=mi'
PROGRAMA QUE MUESTRA EL NUMERO MENOR
INGRESAR A CONTINUACION 3 NUMEROS
INGRESAR EL PRIMER NUMERO: 10
INGRESAR EL SEGUNDO NUMERO: 15
INGRESAR EL TERCER NUMERO: 13
EL NUMERO DEL MEDIO ES: 13
PS C:\Users\Sayag\OneDrive\Documentos\PROGRAMACION\MAIK
YCODIGOS VS CODE> █
Ln 20, Col 43 Spaces: 4 UTF-8 CRLF {} C+
```

MAPA_PE_ACT3.PDF:

https://drive.google.com/file/d/1QqlxSmJaL2lq_nTV5RrK2989VP9vT_H8/view?usp=sharing



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

7. REFERENCIAS

Diseño de algoritmos y su codificación en lenguaje C

Corona, M.A. y Ancona, M.A. (2011)..

España: McGraw-Hill.

ISBN: 9786071505712

Programación estructurada a fondo: implementación de algoritmos en C

:Pearson Educación. Sznajdleder, P. A. (2017)..

Buenos Aires, Argentina: Alfaomega

Como programar en C/C++

H.M. Deitel/ P.J. Deitel

Segunda edición

Editorial: Prentice Hall.

ISBN: 9688804711

Programación en C. Metodología, estructura de datos y objetos

Joyanes, L. y Zahonero, I. (2001)..

España: McGraw-Hill.

ISBN: 8448130138