



Ingeniero en computación

Materia: Programación Estructurada / Clave 36276

Alumno: Miguel Angel Portillo Attwell

Matrícula: 370097

Maestro: Pedro Núñez Yépiz

Actividad No. 5: Estructuras de control de seleccion

Tema - Unidad:

Ensenada Baja California a 10 de septiembre del 2023



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

1. INTRODUCCIÓN

el alumno pondrá en practica los conocimientos adquiridos hasta el momento en clase logrando así poder llevar a cabo la actividad 5 utilizando funciones, switch, ciclos, condiciones, anidaciones, etc. Logrando así el programa con todo el conjunto requisitos solicitado por el docente

2. COMPETENCIA

El alumno lograra tener mas experiencia y practica utilizando funciones, switch, ciclos, condiciones, anidaciones, etc. Generando así el reto de integrar todos los puntos anteriores en una sola actividad a la vez que cuidando una buena sintaxis, sea legible y limpio para que este sea interpretado de una mejor manera en su fecha de entrega.

3. FUNDAMENTOS

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

TEMAS/PE:

https://drive.google.com/drive/folders/1c7dEnsdqtz59XGJbC_rcQZdb8vRWyT5r

LIBRERIAS C ANSI:

https://drive.google.com/file/d/1-2mRvn2ua6zHMxPMbjyM-gTHadJef-C_/view

MANUALES EXTRA:

<https://drive.google.com/drive/folders/1y0XlG-5yPiklleEGsQoPXNsuTMz7xkOE>



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

4. PROCEDIMIENTO

PRACTICA NUMERO 5:

1.- Programa en C 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)

2.- Programa en C que sirva para el juego del CHINCHAMPU (Piedra, Papel, Tijera) para 1 jugador y la computadora,

(usar condición anidada)

3.- Programa en C que sirva para el juego del CHINCHAMPU (Piedra, Papel, Tijera) para 1 jugador y la computadora,

(usar selección múltiple)

4.- Programa en C que lea 3 números y desplegar cuál número es el mayor (usar AND o OR)

5.- Programa en C que lea 3 números y desplegar el número del medio (usar AND o OR)

6.- Programa en C que lea 3 números y despegarlos en forma ascendente (usar AND o OR)

7.- Función en C que pida el mes y día de nacimiento de una persona y el programa le despliega el signo del zodiaco que le corresponde y su correspondiente horóscopo del Día.

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Durante la práctica se logró comprender la utilidad de las funciones facilitando así el trabajo ya que estas misma dejan todos separado y te permiten un mejor manejo del código, y demostrando como de fácil es implementar ya sean switch, ciclos, condiciones, anidaciones, etc. Permitiendo que al final solo ha de llamarse esa función para que esta misma actividad se logre. Sin duda esto abre una nueva forma para el alumno de como estructurar sus códigos en el futuro para una buena sintaxis, legibilidad y limpio.



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería Arquitectura y Diseño

6. ANEXOS

```
M E N U
[1-CALIFICACIONES]
[2-CHINCHAPU ANIDADOO]
[3-CHINCHAPU MULTI]
[4-NUMERO MAYOR]
[5-NUMERO DEL MEDIO]
[6-NUMEROS ASCENDENTES]
[7-SIGNO ZODIACAL]
[0-SALIR]
ACTIVIDAD: 5

NUMERO DEL MEDIO
INGRESAR LO SOLICITADO A CONTINUACION
INGRESAR EL PRIMER NUMERO: 1
INGRESAR EL SEGUNDO NUMERO: 56
INGRESAR EL TERCER NUMERO: 44

EL NUMERO DEL MEDIO ES: [44]

M E N U
[1-CALIFICACIONES]
[2-CHINCHAPU ANIDADOO]
[3-CHINCHAPU MULTI]
[4-NUMERO MAYOR]
[5-NUMERO DEL MEDIO]
[6-NUMEROS ASCENDENTES]
[7-SIGNO ZODIACAL]
[0-SALIR]
ACTIVIDAD: 1

CALIFICACIONES ALUMNOS
INGRESAR A CONTINUACION LA CALIFICACIONES DEL ALUMNO
INGRESAR LA PRIMERA CALIFICACION: 99
INGRESAR LA SEGUNDA CALIFICACION: 65
INGRESAR LA TERCERA CALIFICACION: 36

SU PROMEDIO ES: [66.67][REGULAR]

M E N U
[1-CALIFICACIONES]
[2-CHINCHAPU ANIDADOO]
[3-CHINCHAPU MULTI]
[4-NUMERO MAYOR]
[5-NUMERO DEL MEDIO]
[6-NUMEROS ASCENDENTES]
[7-SIGNO ZODIACAL]
[0-SALIR]
ACTIVIDAD: 7

SIGNO ZODIACAL
INGRESAR LOS DATOS SOLICITADOS A CONTINUACION
INGRESAR EL MES DE NACIMIENTO (1-12): 1
INGRESAR EL DIA DE NACIMIENTO (1-31): 1

TU SIGNO DEL ZODIACO ES CAPRICORNIO.

M E N U
[1-CALIFICACIONES]
[2-CHINCHAPU ANIDADOO]
[3-CHINCHAPU MULTI]
[4-NUMERO MAYOR]
[5-NUMERO DEL MEDIO]
[6-NUMEROS ASCENDENTES]
[7-SIGNO ZODIACAL]
[0-SALIR]
ACTIVIDAD: 1
```

MAPA_PE_ACT5.PDF (ANEXO):

https://drive.google.com/file/d/1HwwZ7YYHxyLyUwM5JNt49-AgF-XaAd1q/view?usp=drive_link

GIT HUB:

https://github.com/MAIKYPORTILLO67/PROGRAMACION_ESTRUCTURADA



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