



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de ingeniería

Asignatura: Estructura de Datos y Algoritmos I

Actividad asíncrona 1: Repaso Lenguaje C

Alumna: María Guadalupe Martínez Pavón

Grupo:15

Fecha:07-06-2021

Lenguaje C

Comentarios y salto de línea

// Comentario de una línea
 /** Comentario en bloque

\n Salto de línea

Declaración de variables

```
int datos;
char inicial;
char nombre [50];
float decimales;
int notas [15];
```

Operadores

Operadores	USO
+	Suma
-	Resta
*	Multiplicación
/	División
%	Módulo
>>	Corrimiento a la derecha
<<	Corrimiento a la izquierda
&	operador AND
	operador OR
~	Complemento ar-1

Expresiones lógicas

operador	operación
==	Igual que
!=	Diferente que
<	Menor que
>	Mayor que
<=	Menor que o igual
>=	Mayor que o igual

Estructura general del Programa

```
#include <stdio.h> /*Cabecera de entrada/salida de datos*/

Prototipos /*
Aqui se define las prototipos de las funciones se usarán dentro de la función main */

int main () { // Funciones Principales
  instrucciones;

  return 0; // Buena Praxis de Programación
}
```

Entradas y Salida de datos

Printf () Muestra en pantalla los datos

Scanf ("%i", &variable) Guarda un dato que el usuario digito

gets () Se usa para cadenas de Strings, dado que el scanf solo lee hasta que haya un espacio.

Puts () Muestra datos de datos de pantalla pero solo si está dentro de un condicional

Sentencias if-else

```
if (condición) {
  instrucción;
}
else {
  instrucción;
}
```

Se evalúa la expresión lógica y si la condición es verdadera se ejecutan las instrucciones del bloque que se encuentra en las primeras llaves

Sentencia Switch

```
Switch (selector) {
  Case etiqueta 1: Sentencia 1; break;
  Case etiqueta 2: Sentencia 2; break;
  Case etiqueta 3: Sentencia 3; break;
  default: Sentencia;
}
```

El selector de un switch solo puede ser de tipo entero o char.

Si no se cumple ninguno de los casos, entra al default.

Arreglos

>> Unidimensionales

Tipo De Dato nombre Arreglo [numero Elementos]

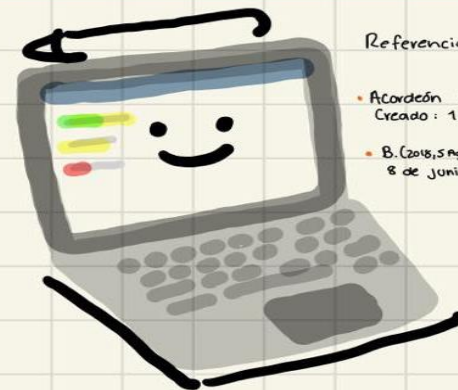
- {1,2,3,4,5} : Forma de asignar elementos a un arreglo o tambien se le puede pedir al usuario.

- int numeros [0]=1

>> Multidimensionales

Tipo De Dato Nombre del Arreglo [][]... []

- { {41,42,43}, {44,45,46} } : Declaramos los elementos que van a rellenar la matriz.



Referencias:

- Acordeón by: Maria Guadalupe Martinez Pineda Creado: 1 de marzo 2021
- B. (2018, 5 Agosto). Lenguaje C Cheat Sheet. Recuperado 8 de junio de 2021, <https://cheatsheet.dog/articles/cheatsheet-lenguaje-c/>