

MAYORI R.A

Title

Keyword

Topic Historia de Angry Birds

Es una serie de videojuegos creada en 2009 por Peter Vesterbacka y Jere Eskro, quienes trabajan para la empresa finlandesa Rovio Entertainment Corporation.

Questions

Con más de mil millones de descargas en 2012, esta aplicación fue la más popular del año en la App Store y de Apple y la Google Play. Además es también el juego más vendido de la historia en teléfonos móviles.

Existen una versión de Angry Birds, "Angry Birds Season", donde los niveles están más enfocados a fechas importantes del año como San Valentín o Navidad. Rovio también lanzó en marzo de 2011 una edición especial del juego, llamada "Angry Birds Rio".

Summary:

Sin embargo, Angry Birds, no es solo un fenómeno digital: los personajes son tan populares que la empresa empezó a comercializar juguetes de los pajaros, disfraces y todo tipo de mercancía.

Walter R.A

Title

Keyword

Topic Variables locales, globales y estáticas

Las variables son objetos que pueden cambiar su valor durante la ejecución de un programa. En el lenguaje de programación C podemos distinguir entre tres tipos de variables: locales, globales y estáticas.

Questions

Las variables locales son objetos definidos tanto en el programa principal como en las funciones y su alcance está limitado solamente al programa principal o la función en la cual están definidas.

Por otra parte, las variables globales son objetos definidos antes del inicio del programa principal y su alcance es muy amplio, ya que tiene influencia tanto el programa principal como en todas las funciones.

Summary:

Las variables tienen diferentes alcances según los diferentes ciclos de vida de las posiciones definidas.

Maxxi R.A

Title

## Keyword

## Topic

finalmente, las variables estáticas son similares a las locales, pero conservan su valor durante la ejecución del programa. Es decir, comienzan a existir cuando se llama a la función y conservan su valor aun cuando el control regresa al programa principal.

## Questions

C Permite además definir variables locales a un bloque, conjunto de instrucciones, las cuales desaparecen luego de ejecutar el bloque. Cabe destacar que las variables locales tienen prioridad sobre las variables globales. Es decir, si tenemos una variable global entera y una variable local entera también denominada en una función.

**Summary:** la variable estática es una variable que ha sido ubicada estáticamente y cuyo tiempo de vida se extiende durante toda la ejecución del programa.



MAYORI R.A

Title

Keyword

Topic Parámetros por valor y por referencia.

Los parámetros por valor permiten pasar datos entre el programa principal y las funciones, e incluso entre las mismas funciones. En el parámetro se escribe una copia de la variable original.

Questions

Los parámetros por referencia también permiten la comunicación entre el programa principal y las funciones, o entre las mismas funciones. Si el parámetro sufre una alteración en la función que lo recibe, la variable también se ve afectada.

Un apuntador es una variable que contiene la dirección de otra variable y representa la (\*) (\*).

**Summary:** un parámetro por referencia tiene por objetivo modificar el contenido de una variable que se le envía a un procedimiento, mientras que un parámetro por valor lleva un dato a un procedimiento.