|  |  |
| --- | --- |
|  | **Caratula para entrega de Prácticas** |
| Facultad de Ingeniería | Laboratorio de docencia |

Laboratorios de computación salas A y B

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Profesor:\_\_\_\_Ing. Marco Antonio Martinez Quintana\_\_\_

Asignatura:\_Estructura de Datos y Algoritmos I \_

Grupo:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_17\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

No. de Práctica(s):\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Integrante(s):Francisco Moises Barrera Guardia

No. de Equipo de  
 cómputo empleado:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_13\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

No. Lista o Brigada:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Semestre:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2°\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Fecha de entrega:\_\_\_Febrero del 2020\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

CALIFICACIÓN:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Aplicaciones de Arreglos**

# Objetivo

Utilizar arreglos unidimensionales y multidimensionales para dar solución a problemas computacionales.

# Introducción

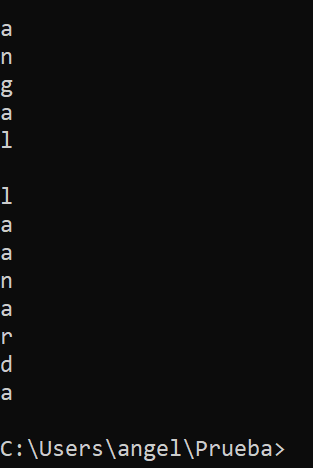
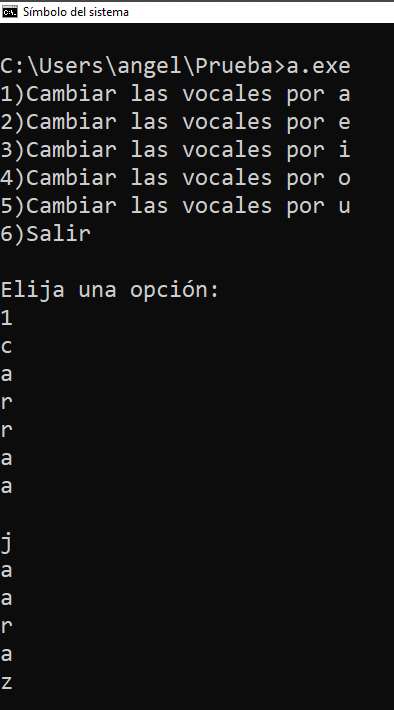
Un apuntador es una variable que contiene la dirección de memoria de otra variable. Los apuntadores se utilizan para dar claridad y simplicidad a las operaciones a nivel de memoria.

Lenguaje C es un lenguaje de alto nivel porque permite programar a bajo nivel. La programación a bajo nivel se refiere a la manipulación de los recursos físicos de un equipo computacional. Los apuntadores permiten manipular de manera directa las localidades de memoria RAM de la computadora.

# Desarrollo

En esta práctica se elaboró un programa utilizando un arreglo que contenía mi nombre complete y en lugar de usar índices para acceder al contenido del arreglo utilizamos apuntadores y con ayuda de dos ciclos For, acceder al contenido del arreglo, utilizando validaciones si el arreglo contenía una vocal la remplazaría con una vocal que el usuario escogiera.

# Resultados



**Conclusiones**

Se pudo utilizar Apuntadores en lugar de arreglos, esto facilita la eficiencia del programa y la memoria ya que trabaja por referencia, y se pudo tener un conocimiento mas amplio de como funcionan los apuntadores y como se pueden cambiar en ves de un arreglo, ya que se hace mas cómodo a la hora de tener un código, en el cual al fin de cuentas nos ahorra mas tiempo y líneas de código que se pueden utilizar para otras cosas o valores.