



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Alejandro pimentel

Profesor:

Fundamentos de programación

Asignatura:

03

Grupo:

7

No de Práctica(s):

Nava Pamatz Oscar gustavo

Integrante(s):

*No. de Equipo de
cómputo empleado:*

Sin registro

35

No. de Lista o Brigada:

2020-1

Semestre:

03/10/2019

Fecha de entrega:

Observaciones: Entiendo la situación, pero no es excusa.
Es la única vez que recibo algo como esto.

CALIFICACIÓN: 8

Práctica 7

Antes de comenzar permítame hacer una explicación del porque mi práctica puede ser un poco diferente a la de mis compañeros, el día que se realizó esta práctica no pude asistir por motivos de salud, por lo que me vi en la necesidad de pedir algunas asesorías con maestros de esta asignatura, pero en horarios diferentes, realicé la práctica conforme aclaraba mis dudas.

Sin más por el momento ofrezco una disculpa y gracias.

Objetivos:

Elaborar programas en lenguaje C utilizando las instrucciones de control de tipo secuencia, para realizar la declaración de variables de diferentes tipos de datos, así como efectuar llamadas a funciones externas de entrada y salida para asignar y mostrar valores de variables y expresiones.

Introducción:

El lenguaje C se trata de un lenguaje de tipos de datos estáticos, débilmente tipificado, de medio nivel pero con muchas características de bajo nivel. Que dispone de las estructuras típicas de los lenguajes de alto nivel pero, a su vez, dispone de construcciones del lenguaje que permiten un control a muy bajo nivel. Los compiladores suelen ofrecer extensiones al lenguaje que posibilitan mezclar código en ensamblador con código C o acceder directamente a memoria o dispositivos periféricos.

Las sentencias simples son ejecutadas secuencialmente, una después de la otra.

Todas las sentencias siguen ciertas reglas acerca de cómo deben ser escritas. Si no son seguidas, el programa está incorrecto y no se ejecutará tales como `printf`, `scanf`, o `define`, siendo las usadas en esta práctica así como las bibliotecas de `math.h`.

Desarrollo:

Escribir –editar- es decir genere un archivo con el código fuente para los siguientes ejercicios. Mostrar los resultados correspondientes en pantalla en cada ejecución. Recuerden usar las funciones de entrada y salida de datos. – `printf` y `scanf`- No olvide declarar los tipos de datos que usarán en cada código.

Actividad 1:

Obtener el volumen de un cilindro.

```
#include<stdio.h>
#include<math.h> #define pi
3.1416 int main(){ float
r,h,volumen; printf("ingrese el
radio: "); scanf("%f",&r);
printf("ingrese la altura: ");
scanf("%f",&h);
volumen=pi*h*(r*r);
printf("%f\n",volumen);
}
```

ingrese el radio: 3

ingrese la altura: 7

197.920807

Program ended with exit code: 0

Obtener el volumen de una esfera.

```
#include<stdio.h>
#include<math.h>
#define pi 3.1416
int main(){ float r,
v;
printf("ingrese el radio: ");
scanf("%f",&r);
v=(4/3.0)*(pi)*(pow(r, 3.0));
printf("%.2f \n", v);
}
```

ingrese el radio: 10

4188.799805

Program ended with exit code: 0

Actividad 2:

Obtener el volumen de un cono.

```
#include<stdio.h>
#include<math.h>
int main() { float x,
y, z;
    printf("por favor introduce el valor del radio de la base y la altura");
    scanf("%f %f", &x, &y); z=(3.1416*pow(x, 2))*y;
    printf("\n%f", z);
}
```

por favor introduce el valor del radio de la base y la altura 3 4
113.097603Program ended with exit code: 0

Actividad 3:

Obtener el volumen de un prisma recto.

```
#include <stdio.h> #include <math.h> int main(){ float x, y, z, v;
printf("por favor introduce el valor del lado 1 de la base: ");
scanf("%f", &x);
    printf("ahora introduce el valor del lado 2 de la base: ");
    scanf("%f", &y);
    printf("ahora introduce el valor de la altura: ");
    scanf("%f", &z); v=x*y*z; printf("el volumen
de tu prisma es: ""%f",v); return 0;
}
```

por favor introduce el valor del lado 1 de la base: 2
ahora introduce el valor del lado 2 de la base: 2 ahora
introduce el valor de la altura: 3
el volumen de tu prisma es: 12.000000Program ended with exit code: 0

Conclusión:

Me agradó la práctica, aunque es nuevo para mi utilizar C, creo que puedo mejorar mucho para lograr mejores resultados, rtengo problemas aún en la utilización del “return”, pero solo con práctica se soluciona.