

# Calistenia

Informatica II

**Pedro Luis López Santiago**

Departamento de Ingeniería Electrónica y  
Telecomunicaciones  
Universidad de Antioquia  
Medellín  
Marzo de 2021

# Índice

<b>1. Sección introductoria</b>	<b>2</b>
<b>2. Sección de contenido</b>	<b>2</b>
2.1. Citación . . . . .	2
2.2. Incluir código en el documento . . . . .	2
<b>3. Planteamiento del problema</b>	<b>3</b>
<b>4. Pasos a seguir</b>	<b>3</b>
<b>5. Conclusion</b>	<b>3</b>
<b>6. Inclusión de imágenes</b>	<b>3</b>

## 1. Sección introductoria

Esta es la primera sección, podemos agregar algunos elementos adicionales y todo será escrito correctamente. Más aún, si una palabra es demasiado larga y tiene que ser truncada, babel tratará de truncarla correctamente dependiendo del idioma.

## 2. Sección de contenido

Esta sección es para agregar toda la información correspondiente con código, citas, etc.

### 2.1. Citación

Vamos a citar por ejemplo un artículo de **Albert Einstein** [1]. También es posible citar libros [2] o documentos en línea [3].

Revisar en la última sección el formato de las referencias en IEEE.

### 2.2. Incluir código en el documento

A continuación, se presenta el código 2.2, que nos permite incluir en el informe partes de programa que requieran una explicación adicional.

```
// Programa desarrollado , compilado y ejecutado en https://www.onlinegdb.com
#include <iostream>

/*
 * Esto es un comentario de varias lineas
 */

// Comentario de una sola linea

#define N 10

using namespace std;

int main()
{
    for( int i = 0 ; i < N ; i++ ){
        if( !(i % 2) )
            cout << "El valor de i es " << i << endl;
    }
}
```

```

    return 0;
}

//Resultado programa

/*
El valor de i es -> 0
El valor de i es -> 2
El valor de i es -> 4
El valor de i es -> 6
El valor de i es -> 8
*/

```

En la sección 6, se presentará como añadir ilustraciones al texto.

### 3. Planteamiento del problema

Sobre la mesa encontrara 1 hoja en blanco y 2 tarjetas las cuales serán los elementos a utilizar en esta actividad, siga por favor los siguientes pasos. (Solo podrá utilizar una mano)

### 4. Pasos a seguir

1. Tendrá tomar las tarjetas y colocarlas en sentido vertical una debajo de otra (sin colocar una encima de otra)
2. Colocará la hoja encima de las dos tarjetas y luego hará el proceso inverso
  - Retira la hoja y pone las tarjetas en la posición que las tiene encima de la hoja
3. Luego tendrá que formar una pirámide o un triángulo con las dos tarjetas como si fueran cartas de póker.

### 5. Conclusion

Con este trabajo se aprendio la importancia de la logica y la interpretacion de instrucciones igual como su planteamiento ya que hay que ser claros para no confundir a las personas al respecto de lo que deben hacer.

### 6. Inclusión de imágenes

En la Figura (1), se presenta el logo de C++ contenido en la carpeta images. Las secciones (1), (2) y (6) dependen del estilo del documento.



Figura 1: Logo de C++

## Referencias

- [1] A. Einstein, “Zur Elektrodynamik bewegter Körper. (German) [On the electrodynamics of moving bodies],” *Annalen der Physik*, vol. 322, no. 10, pp. 891–921, 1905.
- [2] P. A. M. Dirac, *The Principles of Quantum Mechanics*, ser. International series of monographs on physics. Clarendon Press, 1981.
- [3] D. Knuth. Knuth: Computers and typesetting. [Online]. Available: [http://www-cs-faculty.stanford.edu/ uno/abcde.html](http://www-cs-faculty.stanford.edu/uno/abcde.html)