



## Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorios de docencia

# Laboratorio de Computación Salas A y B

---

*Profesor(a):* Manule Enrique Castañeda Castañeda

*Asignatura:* Fundamentos de programación

*Grupo:* 34

*No de Práctica(s):* 04

*Integrante(s):* Arroyo Nuñez José Alfonso

*Semestre:* 2025-I

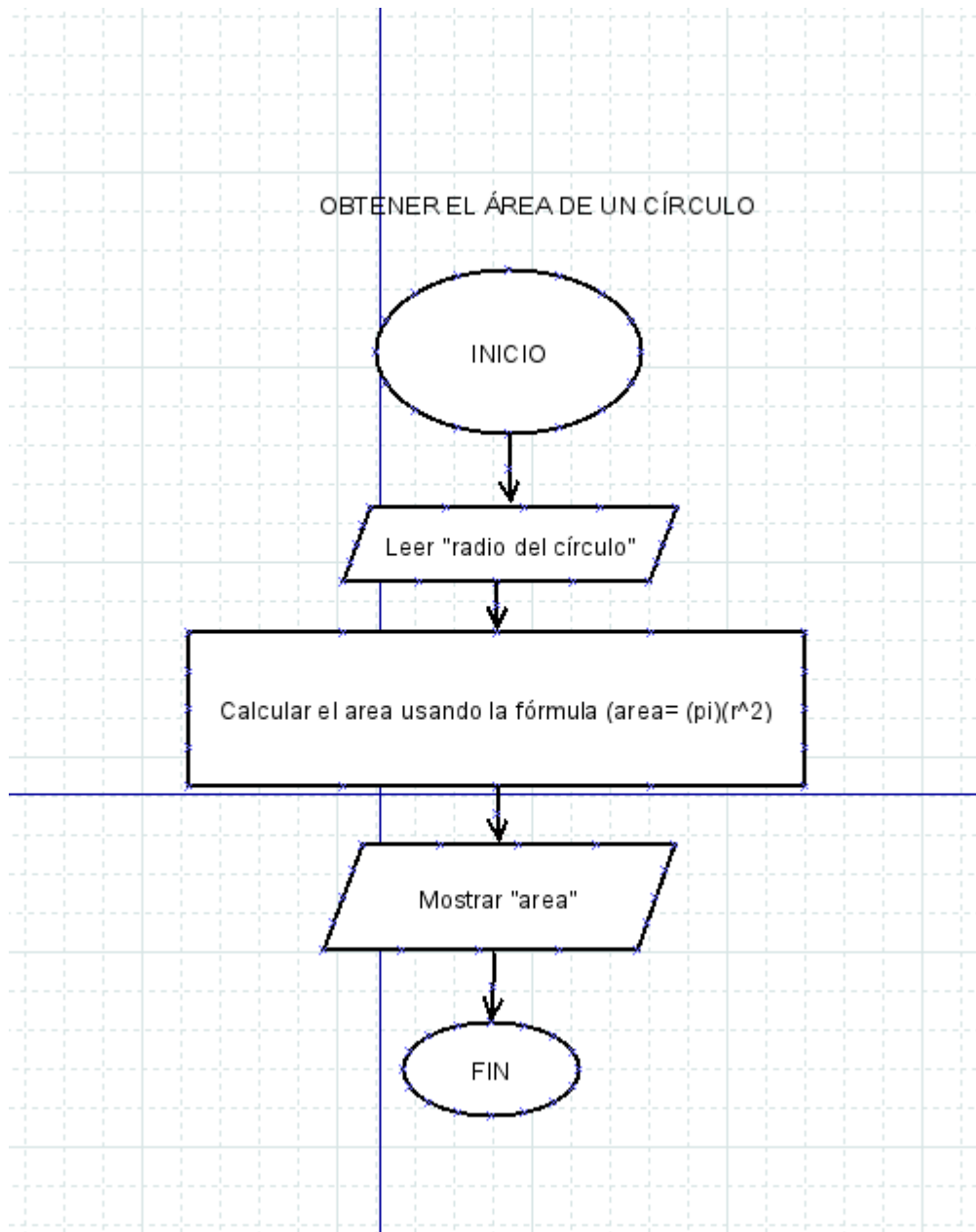
*Fecha de entrega:* 02/Septiembre/2024

*Observaciones:* Una de las cosas que se me complicaron, fue que pese a ya tener en mente los algoritmos y pseudocodigos a usar, llego a ser un poco complicado el determinar cómo representarlas en los diagramas de flujo de forma que fuera funcional y entendible.

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_

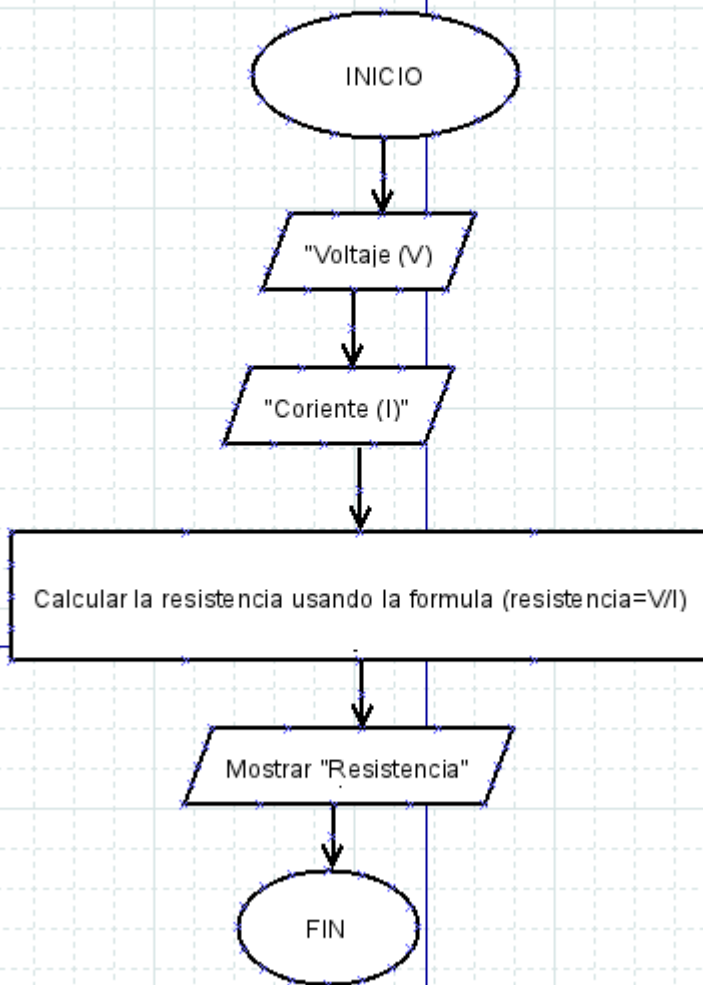
**Práctica 04. Actividad. Diagramas de flujo de algoritmos.**

**1. Obtener el área de un círculo**



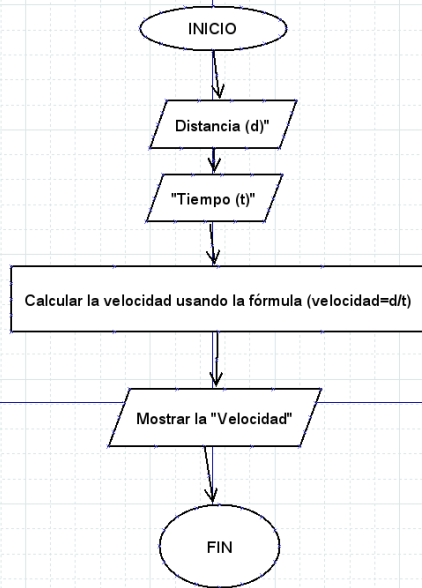
**2. Obtener la resistencia de un circuito eléctrico**

### OBTENER LA RESISTENCIA DE UN CIRCUITO ELECTRICO



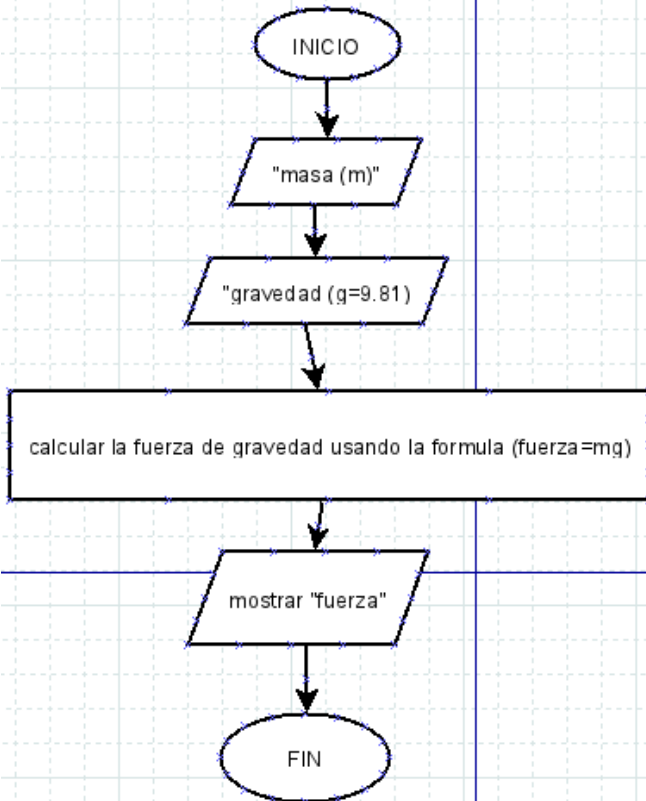
### 3. Obtener la velocidad de un automóvil que se mueve a velocidad constante

OBTENER LA VELOCIDAD DE UN AUTOMOVIL QUE SE MUEVE A VELOCIDAD CONSTANTE

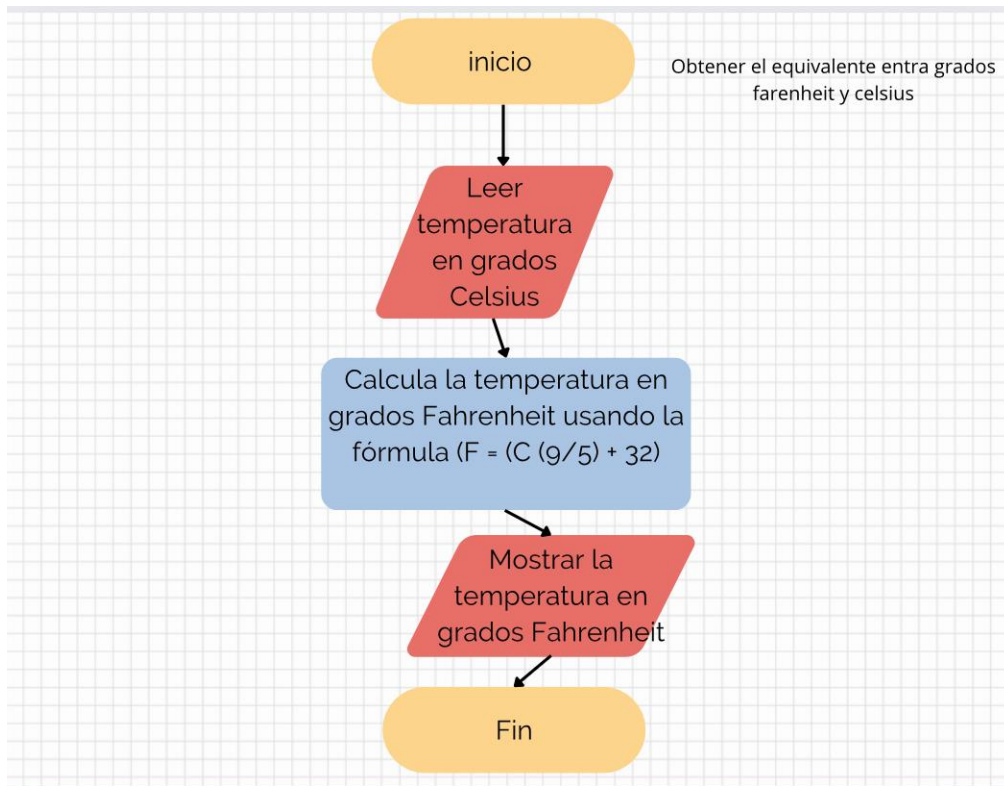


#### 4. Obtener la fuerza de gravedad en CU

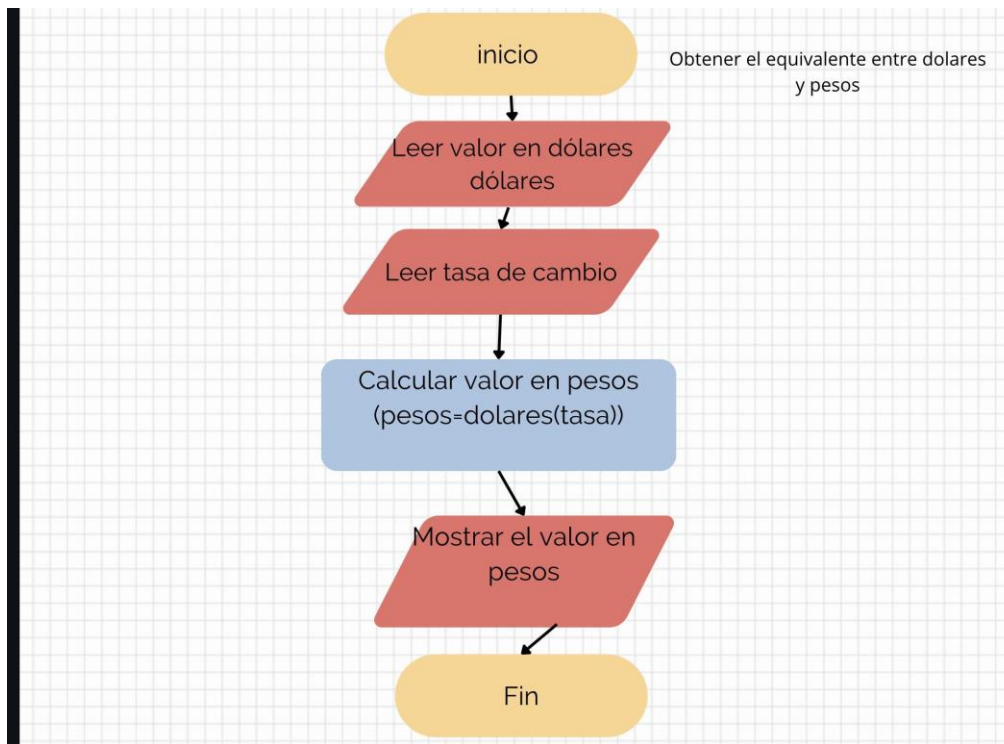
OBTENER LA FUERZA DE GRAVEDAD EN CU



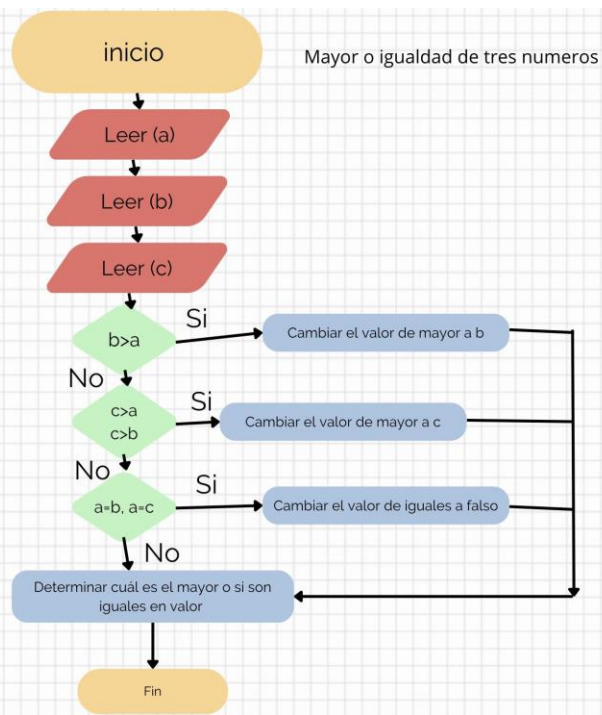
#### 5. Obtener el equivalente a grados Fahrenheit a partir de grados Celsius



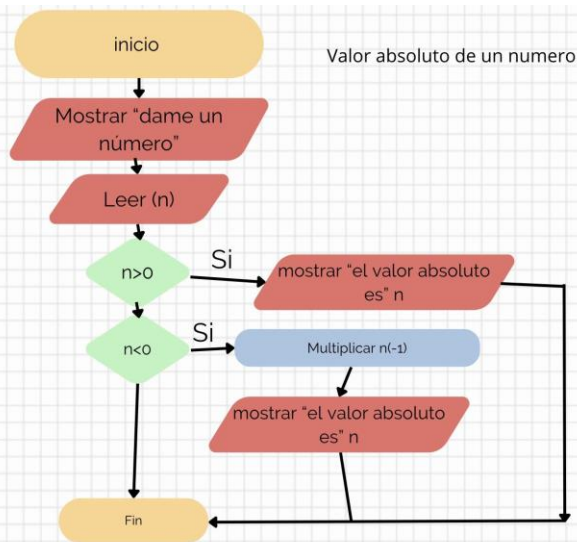
## 6. Obtener el equivalente entre dólares y pesos



## 7. Obtener el mayor de entre tres números, indicando si son iguales

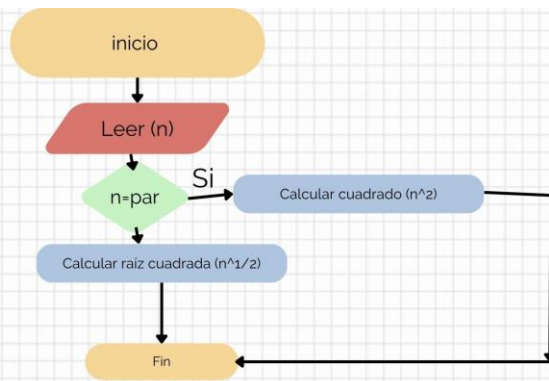


## 8. Obtener el valor absoluto de un número

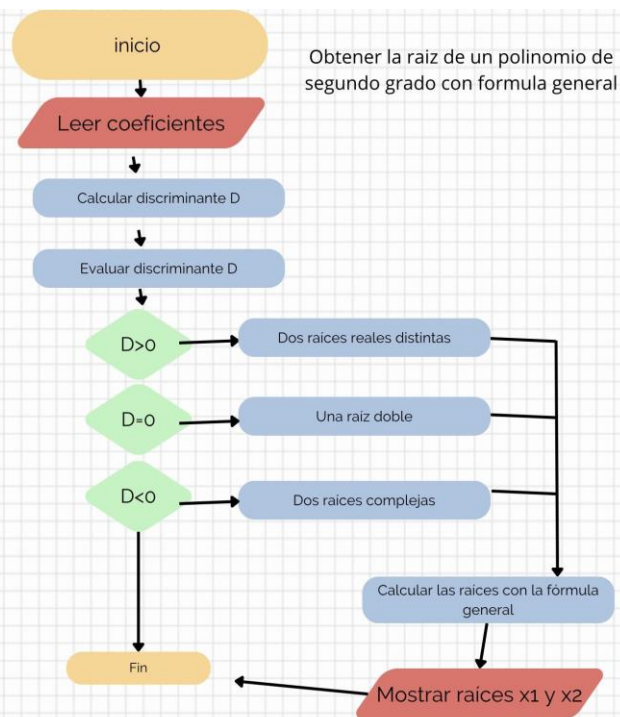


## 9. A partir de un número si es par obtener su cuadrado y si es impar obtener su raíz cuadrada

Obtener cuadrado de un número par y raíz cuadrada de uno impar

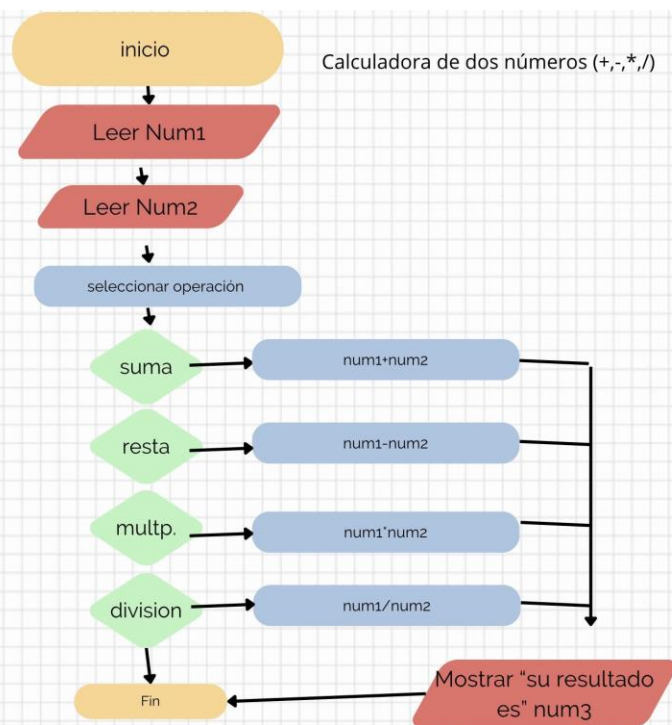


## 10. Obtener la raíz de un polinomio de 2º grado con la fórmula general

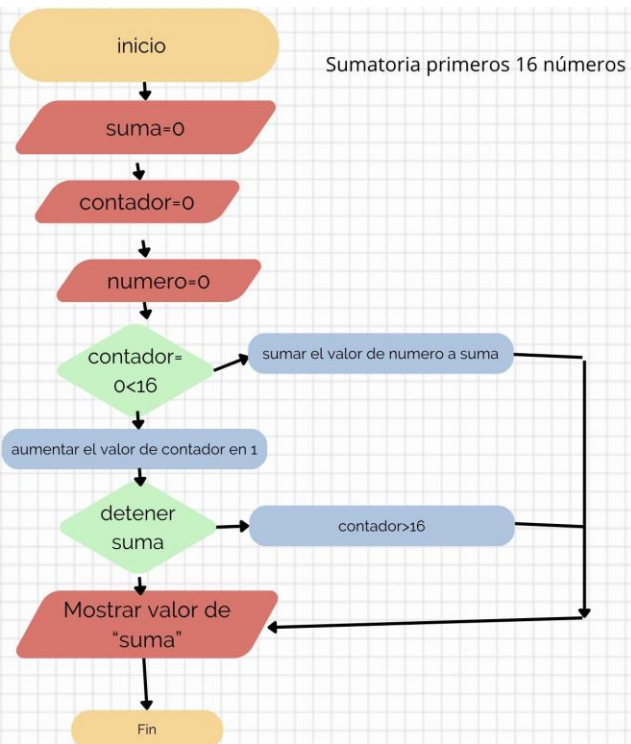


## 11. Calculadora de dos números (+, -, \*, /) no se puede dividir entre 0



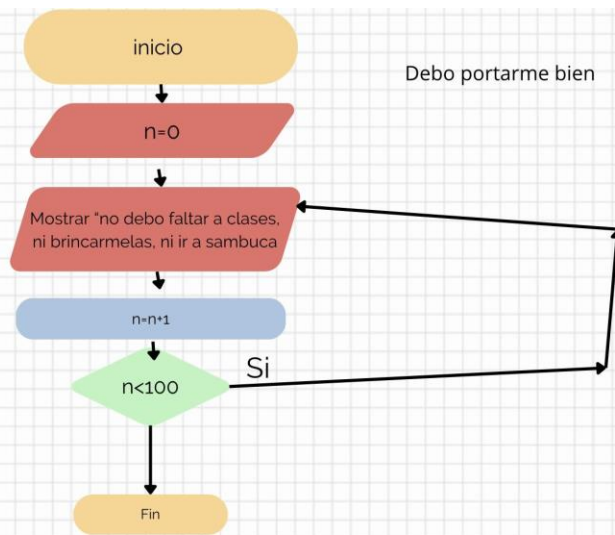


## 12. Sumatoria de los primeros 16 números pares

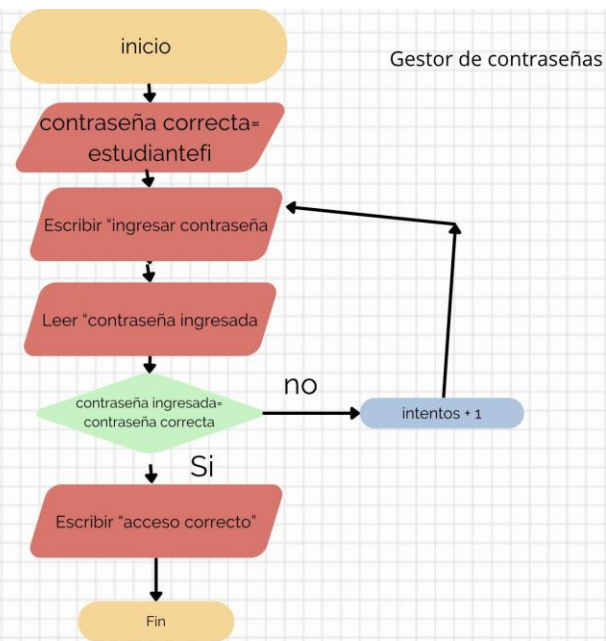


## 13. Escribir en pantalla "debo portarme bien 103"

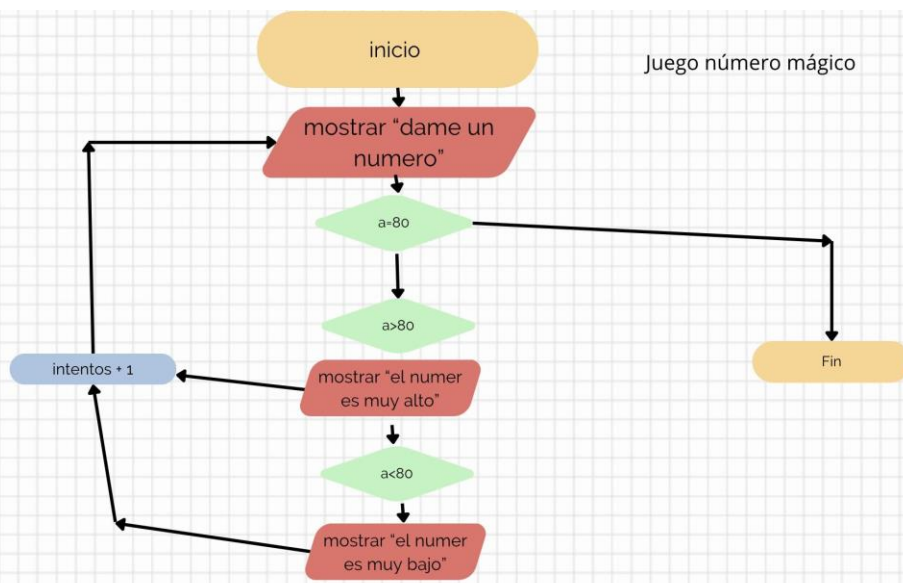




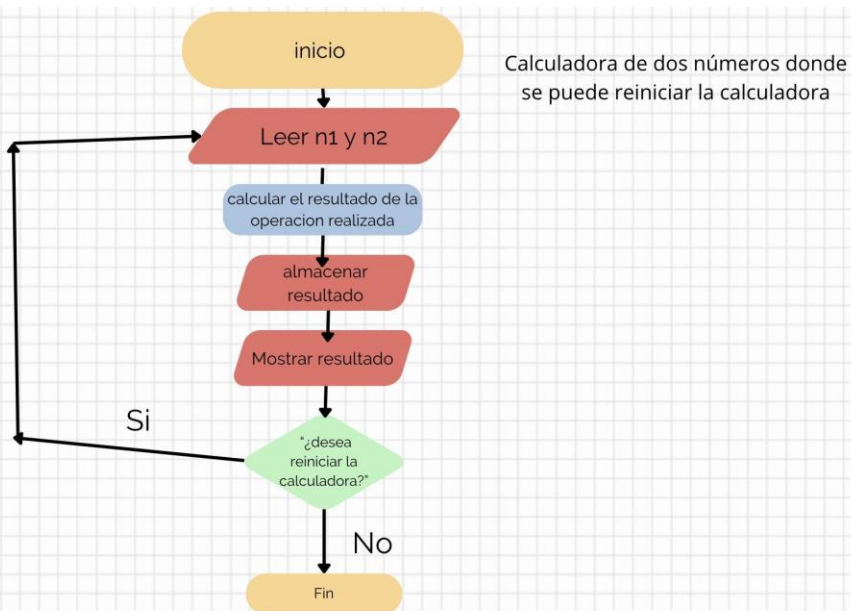
#### 14. Gestor de contraseñas



#### 15. Juego número mágico



## 16. Calculadora de dos números donde se puede reiniciar la calculadora



## **Conclusiones**

Esta práctica se me hizo interesante y buena para reforzar mis habilidades para la elaboración y representación de algoritmos, pues al representarlos mediante diagramas de flujo refuerza ese conocimiento que te permite tener una visión más amplia del algoritmo en base a su funcionamiento y que cumplan con el objetivo con el que se elaboraron evitando un mayor margen de error