



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
DEPARTAMENTO DE COMPUTACIÓN Y SIMULACIÓN DE SISTEMAS
PRÁCTICA



Docente: Kexy Rodríguez

Grupo: 11L112

Asignatura: Herramienta de Programación Aplicada I

Tema: Punteros

Desarrollar los programas en C utilizando los conceptos dados en el curso hasta el momento y punteros.

1. Elabore un programa que le pida dos valores numéricos y el usuario pueda elegir para realizar una operación matemática que puede ser suma, resta, multiplicación o división. Se deberá imprimir el resultado que el usuario seleccione. Utilice una función sin retorno y con punteros para calcular la operación matemática.
2. Elaborar un programa que pida dos números enteros al usuario y diga si alguno de ellos es múltiplo del otro. Utilice una función sin retorno y con punteros para saber si el múltiplo o no.
3. Elaborar un programa para calcular el descuento del 25% de un total de venta si es mayor a \$5000, Además, del cálculo del descuento si lo amerita deberá calcular el 7% de impuesto. Utilice una función sin retorno y con punteros para realizar el cálculo. Finalmente, se deberá imprimir el descuento, el cargo del 7% y el total final. El programa puede realizar n cantidad de ejecución hasta que el usuario decida no continuar.

Realizar una investigación preliminar sobre las librerías necesarias para desarrollar modos gráficos en el lenguaje C.