



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorio de Computación Salas A y B

Profesor(a):

Manuel Castañeda Castañeda

Asignatura:

Fundamentos de programación

Grupo: 18

No de practica(s):

06

Integrante(s):

Valadez Colín Sebastian

No de lista o brigada: 50

Semestre:

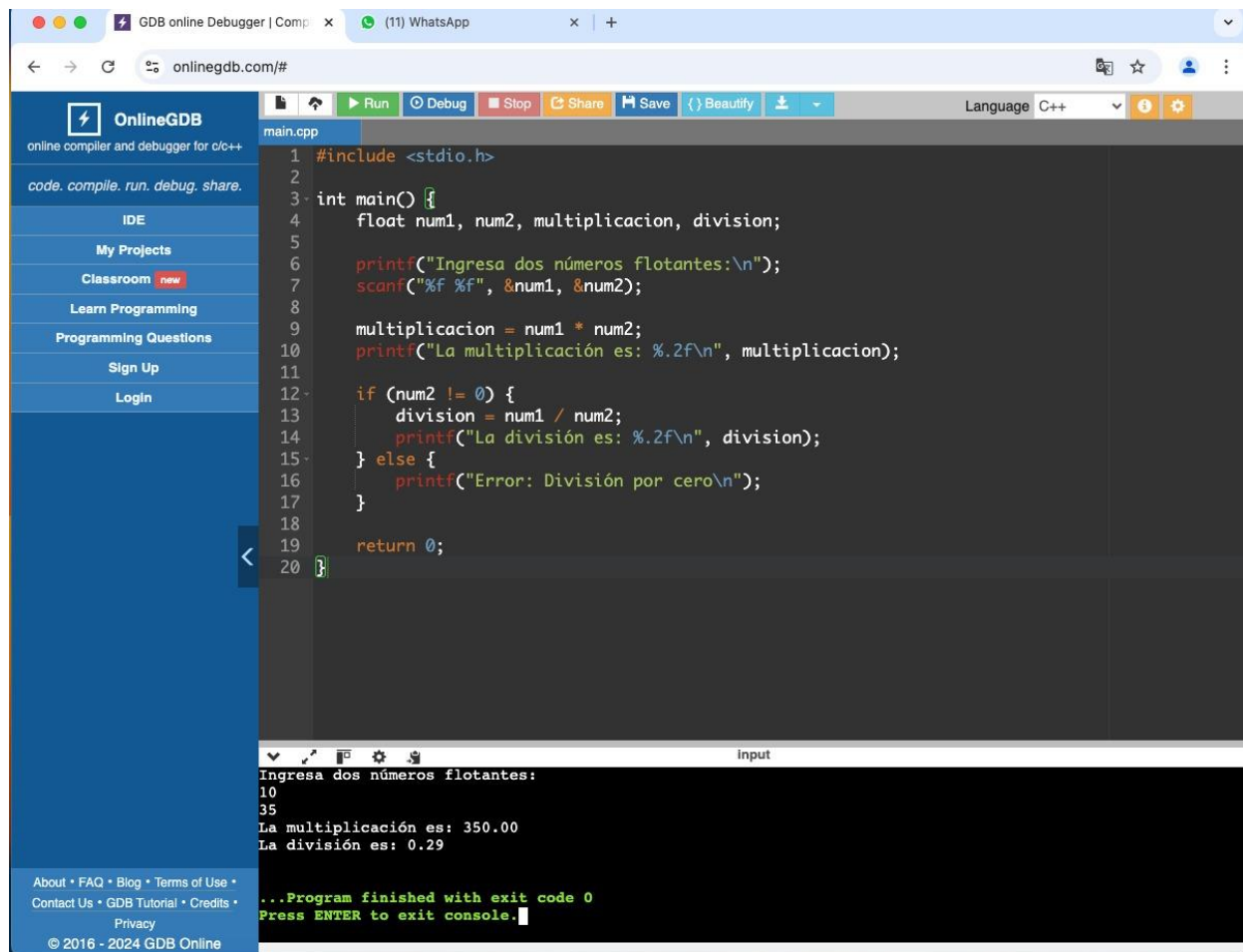
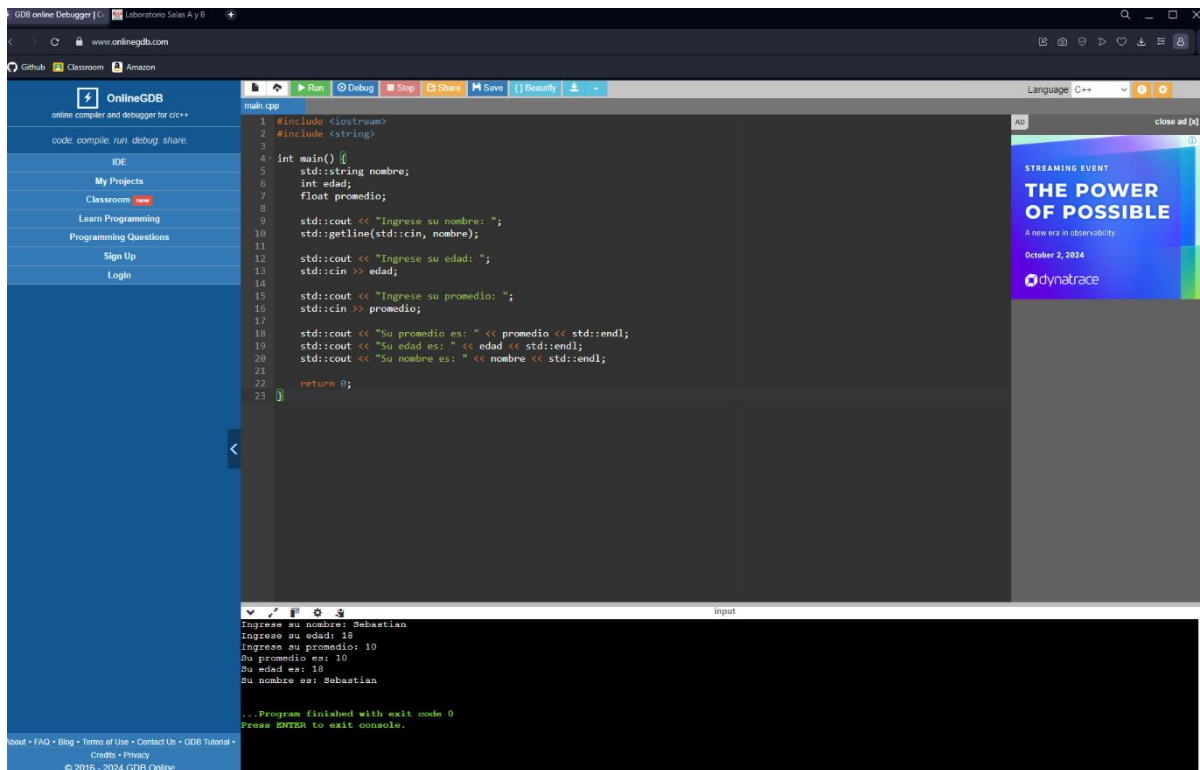
2025-1

Fecha de entrega:

01 de octubre de 2024

Observaciones:

Calificación:



GDB online Debugger | Comp x (11) WhatsApp x | +

onlinegdb.com/#

OnlineGDB
online compiler and debugger for c/c++
code. compile. run. debug. share.

IDE
My Projects
Classroom **new**
Learn Programming
Programming Questions
Sign Up
Login

About • FAQ • Blog • Terms of Use •
Contact Us • GDB Tutorial • Credits •
Privacy
© 2016 - 2024 GDB Online

main.cpp

```
1 #include <stdio.h>
2 #define PI 3.1416
3
4 int main() {
5     float radio, area;
6
7     printf("Ingresa el radio del círculo:\n");
8     scanf("%f", &radio);
9
10    area = PI * radio * radio;
11    printf("El área del círculo es: %.2f\n", area);
12
13    return 0;
14 }
```

Language C++

Input

Ingresa el radio del círculo:
48
El área del círculo es: 7238.25

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.

GDB online Debugger | Comp x (11) WhatsApp x | +

onlinegdb.com/#

OnlineGDB
online compiler and debugger for c/c++
code. compile. run. debug. share.

IDE
My Projects
Classroom **new**
Learn Programming
Programming Questions
Sign Up
Login

About • FAQ • Blog • Terms of Use •
Contact Us • GDB Tutorial • Credits •
Privacy
© 2016 - 2024 GDB Online

main.cpp

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     float gradosCentigrados, gradosFahrenheit;
5
6     printf("Ingresa la temperatura en grados centígrados:\n");
7     scanf("%f", &gradosCentigrados);
8
9     gradosFahrenheit = (gradosCentigrados * 9 / 5) + 32;
10    printf("La conversión a Fahrenheit es: %.2f\n", gradosFahrenheit);
11
12    return 0;
13 }
```

Language C++

Input

Ingresa la temperatura en grados centígrados:
23
La conversión a Fahrenheit es: 73.40

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.

GDB online Debugger | Comp x (11) WhatsApp x +

onlinegdb.com/#

OnlineGDB
online compiler and debugger for c/c++
code. compile. run. debug. share.

IDE
My Projects
Classroom new
Learn Programming
Programming Questions
Sign Up
Login

main.cpp

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <math.h>
3
4 int main() {
5     float x1, y1, x2, y2, distancia;
6
7     printf("Ingresa las coordenadas del primer punto (x1 y1):\n");
8     scanf("%f %f", &x1, &y1);
9
10    printf("Ingresa las coordenadas del segundo punto (x2 y2):\n");
11    scanf("%f %f", &x2, &y2);
12
13    distancia = sqrt(pow(x2 - x1, 2) + pow(y2 - y1, 2));
14    printf("La distancia entre los puntos es: %.2f\n", distancia);
15
16    return 0;
17 }
```

Input

```
193
56
Ingresa las coordenadas del segundo punto (x2 y2):
31
28
La distancia entre los puntos es: 164.40

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.
```

About • FAQ • Blog • Terms of Use •
Contact Us • GDB Tutorial • Credits •
Privacy
https://question.onlinegdb.com/ne

GDB online Debugger | Comp x (11) WhatsApp x +

onlinegdb.com/#

OnlineGDB
online compiler and debugger for c/c++
code. compile. run. debug. share.

IDE
My Projects
Classroom new
Learn Programming
Programming Questions
Sign Up
Login

main.cpp

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     float base, altura, area;
5
6     printf("Ingresa la base y la altura del triángulo:\n");
7     scanf("%f %f", &base, &altura);
8
9     area = (base * altura) / 2;
10    printf("El área del triángulo es: %.2f\n", area);
11
12    return 0;
13 }
```

Input

```
Ingresa la base y la altura del triángulo:
32
97
El área del triángulo es: 1552.00

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.
```

About • FAQ • Blog • Terms of Use •
Contact Us • GDB Tutorial • Credits •
Privacy
© 2016 - 2024 GDB Online

Conclusiones.

Durante esta práctica, trabajé con códigos de operaciones básicas y encontré algunos obstáculos en la compilación, especialmente en los textos, donde a veces olvidaba los puntos y comas o las flechas. A pesar de que es un lenguaje bastante específico, me resultó muy útil para aprender a crear algoritmos desde lo más sencillo. Siento que esta experiencia nos proporcionará una buena base para proyectos más complejos en el futuro. Además, me parece que es una forma amigable de introducirnos en el mundo de los algoritmos, que seguramente se volverán más complejos a medida que avancemos.

Bibliografía

El lenguaje de programación C. Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie, segunda edición, USA, Pearson Educación 1991.