

## Introducción a la programación CC-102

Profesor: Lic. Carlos Bazán

Email: [cbazan@uni.edu.pe](mailto:cbazan@uni.edu.pe)

Facultad de Ciencias, Universidad Nacional de Ingeniería

¡Hola! Toda la información concerniente a este curso lo puedes encontrar en

<https://goo.gl/an3d6K>

## Primera clase de práctica

1 [univirtual.uni.edu.pe](http://univirtual.uni.edu.pe)

2 Dirigirse a *Facultad de Ciencias*.

3 Seleccionar CC 102 B

4 Lista de cursos -¿Página 2

5 CC 102 B

Muy bien, ahora daremos clic en crear cuenta

Carlos (nombre de usuario)

XYZ (contraseña)

### Observación 1. *clave de curso cc102*

Pide usuario y clave en la 2da vez 2do piso en CTIC en caso que haya problemas. //profesor colgará el curso. Entender bien ni saber de memoria.

no se puede explicar todo... Imitamos la realidad (nuestra inspiración).

### Observación 2. *Letra de camello, por ejemplo AbcDcd45.*

Comentarios del profesor: qué hacer, donde hacer, con que hacerlo y hacerlo. Hacer tareas Qué hacer Dónde hacer Herramientas Hacer Complejo es la suma de sencillos. Clic derecho es la caja de herramientas. (o menús).

prom

crear carpeta en el escritorio.

cd change directory, levantarse al preguntar. Amuñado

cd Es tab Azn

ctrl windows flecha derecha o izquierda modo ventana 2.

alt tab cambiar directorio

ser ordenado.

## Ejercicios de la primera clase

## Estudio de la lista N°1

## Historia del lenguaje C

El lenguaje C originalmente fue diseñado para el sistema operativo UNIX.

C tiene algunos defectos como por ejemplo, no todos los elementos de la sintaxis pueden ser mejores.

```
$ wget http://tex.stackexchange.com
```

## Ejemplo 1

```
#include <stdio.h>
void main(void){/*mismo espaciado monospace, entramos a editar y preferencias, tipografías y colores, camb
    int m, n;
    printf("Ingrese 2 enteros: ");
    scanf("%d %d", &m, &n);
    printf("%d + %d = %d", m, n, m+n);
}
```

Los Anidar, Apuntador

## Glosario

**anidar** Explicación de anidar.. 1

**apuntador** Explicación de apuntador.. 1

**estructura** Explicación de estructura..

**funciones** Una función contiene proposiciones que especifican las operaciones de cálculo que se va a realizar..

**variable** Las variables almacenan los valores utilizados durante los cálculos..

## Clase de teoría

```
#include <stdio.h>
void main()/*debe retornar un valor entero*/
{
    printf("hola, mundo\n");
}
```