

## Practica para Calificación de Primer Ordinario (Departamental) para la Unidad de Aprendizaje de Fundamentos de Programación

### Puntos

1. Utilizar una herramienta de programación en lenguaje C para realizarla.
2. Buscar y encontrar un problema de la vida real, en donde necesite emplear
  - 2.1 Variables locales y globales
  - 2.2 Emplear operadores aritméticos
  - 2.3 Utilizar la entrada y salida de datos estándar de C
  - 2.4 Utilizar control de flujo
  - 2.5 Emplear arreglos de enteros, flotantes y de cadenas, para manejar desde memoria la información de la práctica
3. Si hay dos o N problemas iguales en el código que se entregará, la calificación se dividirá entre dos o N (según sea el caso).
4. Formato de entrega
  - 4.1 Carátula con:
    - Nombre de la unidad de aprendizaje
    - Boleta, nombre y grupo del alumno
    - Nombre de la practica
    - Objetivo de la practica
  - 4.2 Introducción
  - 4.3 Desarrollo (con pantallas de programación y ejecución)
  - 4.4 Conclusiones
  - 4.5 Referencias bibliográficas consultadas
  - 4.6 Deberá entregarse en digital, un archivo (word o pdf), y el código fuente (el archivo terminación "**practicaUno.c**" (este es un ejemplo del nombre)), **NO** entregar el archivo ejecutable "**practicaUno.exe**")
  - 4.7 El punto 6 deberá entregarse en un archivo comprimido (.zip) con el siguiente formato de nombre

ApellidoPat\_ApellidoMat\_Nombre(s)\_Fundamentos\_PracticaXX\_Grupo\_DEPX.zip

### Donde:

XX es el numero de practica empezando por 01, 02, 03, etc.  
X es el numero de Ordinario o departamental 1, 2, 3

### Ejemplo:

DeLaO\_Torres\_Saul\_Fundamentos\_Practica01\_1CV16\_DEP1.zip

- 4.8 La practica se envía al correo **sdelaot@gmail.com** con el formato:

Asunto: Practica 01 de Fundamentos  
Mensaje: Mi practica profesor, yo soy PONER\_SU\_NOMBRE\_COMPLETO  
Adjuntar: Adjuntar el archivo del punto 4.7

## **5. Restricciones**

5.1 La practica es individual

5.2 Se entrega el viernes 6 de noviembre de 2020

5.3 Es para calificar el primer departamental

5.4 Todo cuenta, entre mas detalles tenga la practica, mejor calificación

ATTE

Profesor de la Unidad de Aprendizaje

Fundamentos de Programación

Saúl De La O Torres