

# Laboratorios de computación salas A y B

Profesor:	M.I. Marco Antonio Martínez Quintana
Asignatura:	Estructura de datos y algoritmos 1
Grupo:	15
No de Práctica(s):	1
Integrante(s):	Bautista Corona Yahir
No. de Equipo de cómputo empleado:	No aplica
No. de Lista o Brigada:	No aplica
Semestre:	2021-2
Fecha de entrega:	1 de Marzo del 2021
Observaciones:	
	CALIFICACIÓN:

# Objetivo:

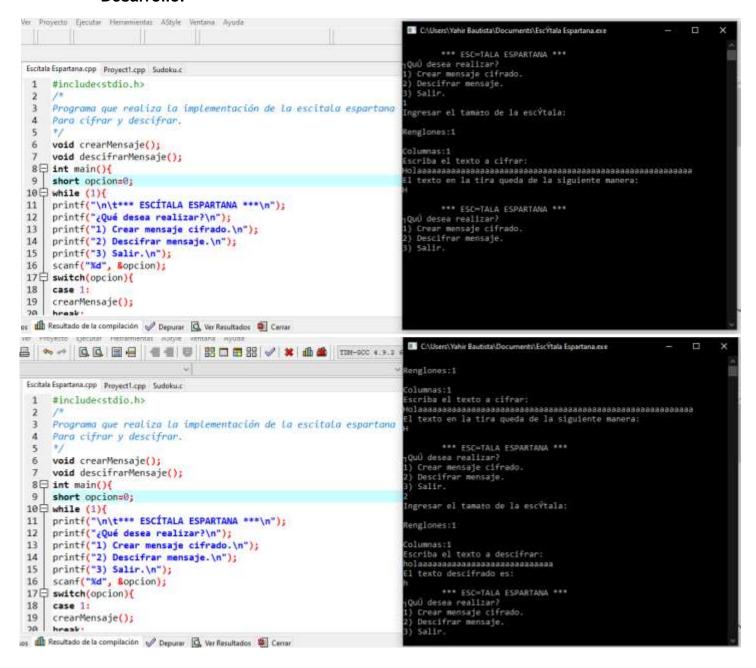
Utilizar arreglos unidimensionales y multidimensionales para dar solución a problemas computacionales.

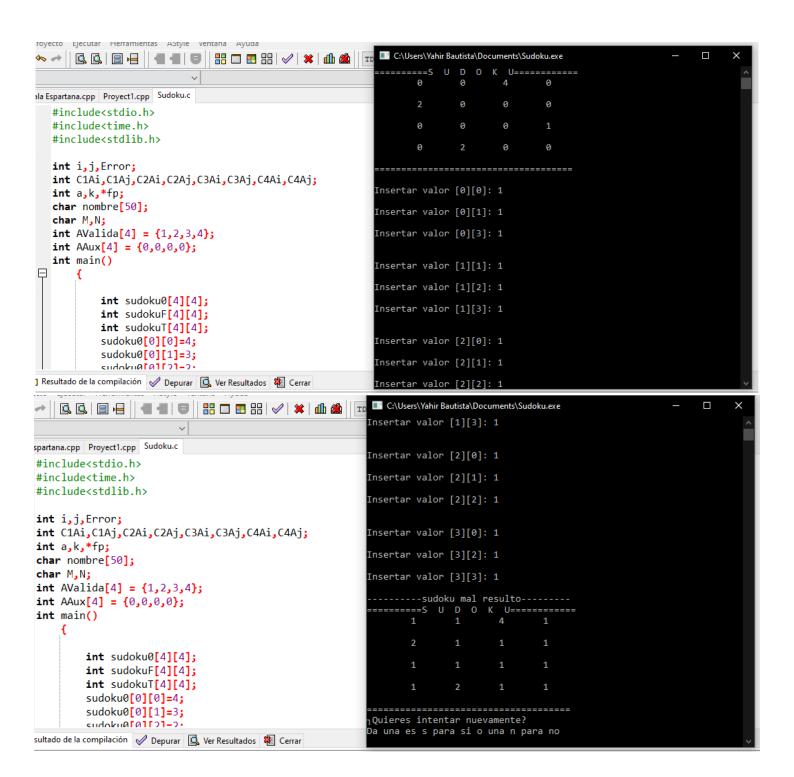
## Introducción:

Los arreglos son muy semejantes a las matrices, pueden ser unidimensionales o bidimensionales.

Al declarar arreglos se les asigna un lugar específico en la memoria, y lleva un conteo desde 0 (puede modificarse este) hasta "n" números.

### Desarrollo:





```
🖳 🌭 🛹 🔯 🔯 🗐 🗐 📲 📳 🐷 🔡 🔡 🔡 🐯 😅 🖽 👛 🔯 🔯 💌 🗅 C\Users\Vahin Bautista\Documents\Sudobusese
                                                                Insertar valor [1][2]: 3
 Escitala Espartana.cpp Proyect1.cpp Sudoku.c
                                                                Insertar valor [1][3]; 4
  1 #include<stdio.h>
  2 #include<time.h>
                                                                 insertar valor [2][0]: 3
      #include<stdlib.h>
                                                                 nsertar valor [2][1]: 4
  5 int i, j, Error;
  6 int C1Ai, C1Aj, C2Ai, C2Aj, C3Ai, C3Aj, C4Ai, C4Aj;
                                                                Insertar valor [2][2]: 2
      int a,k, *fp;
     char nombre[50];
  8
                                                                Insertar valor [3][0]: 4
  9
      char M, N;
  10 int AValida[4] = {1,2,3,4};
                                                                 Insertar valor [3][2]: 1
  11 int AAux[4] = (0,0,0,0);
                                                                 insertar valor [3][3]: 3
  12
      int main()
 13日
                                                                  -Felicidades tu sudoku es correcto---
                                                                      ----S U D O K U----
  14
               int sudoku0[4][4];
  15
  16
               int sudokuF[4][4];
  17
               int sudokuT[4][4];
  18
               sudoku0[0][0]=4;
  19
               sudoku0[0][1]=3;
               sudokuata1121-2
  20
os 🌓 Resultado de la compilación 🧳 Depurar 🔯 Ver Resultados 🛍 Cerrar
```

## **Conclusiones:**

Los arreglos tienen diversos usos, el almacenamiento de datos para su uso posteriormente es el principal, se pueden ocupar para generar matrices sobre operaciones matemáticas, o para guardar datos que serán requeridos en una aplicación y que podrían ser impresos en la pantalla o simplemente para crear un nuevo código más "local" y tener una mayor privacidad al mandar mensajes.