# Universidad Autónoma de Baja California Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño

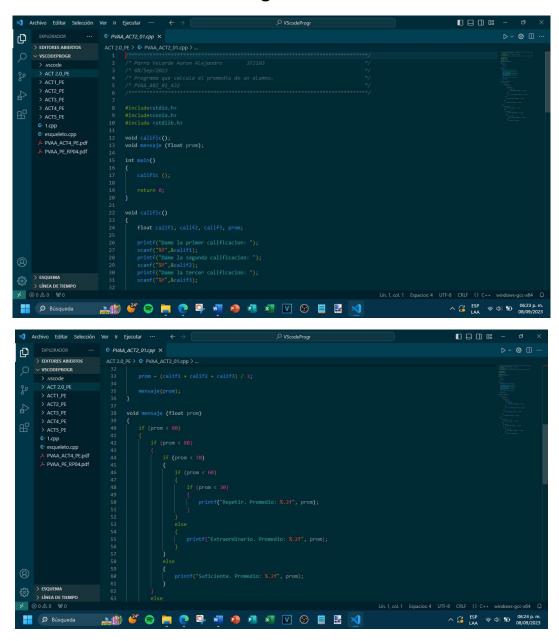


# Programación Estructurada Prof. Pedro Núñez Yepiz Aarón Alejandro Parra Velarde Actividad 2 – Anexos

Grupo: 432

Matrícula: 372193

Ensenada, B.C., 10 de Septiembre de 2023



```
PS C:\Users\aaron\Desktop\VScodeProgr\aCT 2.0_PE\" ; if ($?) { g++ PVAA_ACT2_01.cpp -o P VAA_ACT2_01 } ; if ($?) { .\PVAA_ACT2_01 }

Dame la primer calificacion: 88

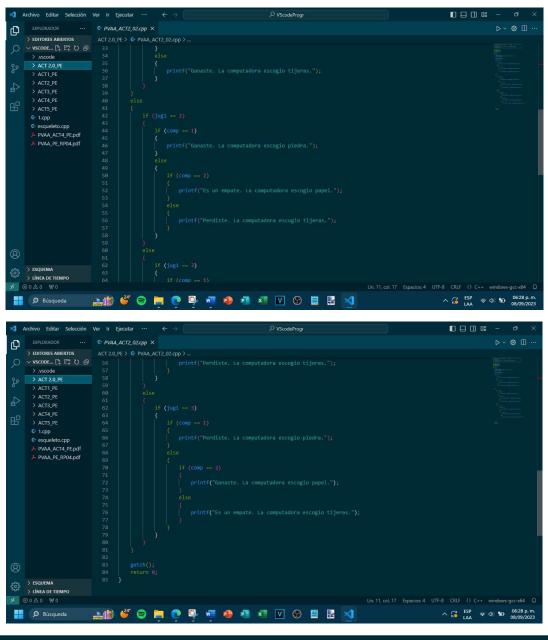
Dame la segunda calificacion: 95

Dame la tercer calificacion: 72

Bien. Promedio: 85.00

PS C:\Users\aaron\Desktop\VScodeProgr\ACT 2.0_PE> []
```

```
| Markon | Editor | Selection | Selection
```



```
PS C:\Users\aaron\Desktop\VScodeProgr> cd "c:\Users\aaron\Desktop\VScodeProgr\ACT 2.0_PE\" ; if ($?) { g++ PVAA_ACT2_02.cpp -o PVAA_ACT2_02 } ; if ($?) { .\PVAA_ACT2_02 }
Elige (1-Piedra, 2-Papel, 3-Tijera): 2
Ganaste. La computadora escogio piedra.
```

```
Archivo Editar Selección Ver Ir Ejecutar

∠ VScodeProgr

                                                                                                                                                                     Ð
             G- PVAA_ACT2_01.cpp

■ PVAA_ACT2_01.exe

G- PVAA_ACT2_02.cpp
             E PVAA_ACT2_02.exe
G PVAA_ACT2_03.cpp
G PVAA_ACT2_04.cpp
             F PVAA_ACT2_04.exe
PVAA_ACT2_05.cpp
             G- PVAA_ACT2_06.cpp
G- PVAA_ACT2_07.cpp
             F PVAA ACT2 07.exe
             > ACT1_PE
> ACT2_PE
             > ACT4_PE
> ACT5_PE
            G- 1.cpp
G- esqueleto.cpp
             ▶ PVAA ACT4 PE.pdf
                                                       case 1:
printf("Es un empate. La computadora escogio piedra.");
break;
case 2:
printf("Perdiste. La computadora escogio papel.");
break;
          > LÍNEA DE TIEMPO
      📕 👂 Búsqueda 🔛 🎁 🗳 🤝 📜 💽 🖫 🚺
                                                                                                                                                         0
           > EDITORES ABIERTOS

> VSCODEPROGR
              F PVAA_ACT2_01.exe
PVAA_ACT2_02.cpp
F PVAA_ACT2_02.exe
              G- PVAA_ACT2_03.cpp
G- PVAA_ACT2_04.cpp

■ PVAA_ACT2_04.exe
              G- PVAA_ACT2_05.cpp
G- PVAA_ACT2_06.cpp
              G PVAA_ACT2_07.cpp

■ PVAA_ACT2_07.exe
             > ACT2_PE
> ACT3_PE
             > ACT5_PE
G- 1.cpp
             esqueleto.cpp
             ▶ PVAA_ACT4_PE.pdf
▶ PVAA_PE_RP04.pdf
      ESQUEMA
     > LÍNEA DE TIEMPO
                               - 🚉 👸 🥰 🥱 📜 🤨 🚇 🎜 🗷 💟 😏 🖺 💆
                                                                                                                                                          D Búsqueda
 PS C:\Users\aaron\Desktop\VScodeProgr> cd "c:\Users\aaron\Desktop\VScodeProgr\ACT 2.0_PE\"; if ($?) { g++ PVAA_ACT2_03.cpp -o PVAA_ACT2_03 }
 ; if ($?) { .\PVAA_ACT2_03 }
Elige (1-Piedra, 2-Papel, 3-Tijera): 1
Ganaste. La computadora escogio tijeras.[]
```

```
∠ VScodeProgr

  📢 Archivo Editar Selección Ver Ir Ejecutar
                                                                                                                             EXPLORADOR ... C+ PVAA_ACT2_04.cpp X
> EDITORES ABIERTOS ACT 2.0_PE > C+ PVAA_AC
  D
  > .vscode
> ACT 2.0_PE
       > ACT 2.0_PE
> ACT1_PE
> ACT2_PE
> ACT3_PE
> ACT4_PE
> ACT4_PE
> ACT5_PE
C- 1.cpp
C- esqueleto.cpp
        ▶ PVAA_ACT4_PE.pdf
▶ PVAA_PE_RP04.pdf
  > ESQUEMA
> LÍNEA DE TIEMPO
  × ⊗0∆0 ₩0
                        D Búsqueda
     EXPLORADOR ... G- PVAA_ACT2_04.cpp X
> EDITORES ABIERTOS ACT 2.0_PE > G- PVAA_A
  Ð
  > vscode... [‡ ☐ ひ ♬
  > ACT 2.0_PE
      > ACT1_PE
> ACT2_PE
       > ACT3_PE
> ACT4_PE
       c esqueleto.cpp
        PVAA_PE_RP04.pdf
 > ESQUEMA
> LÍNEA DE TIEMPO
  🔡 🗩 Búsqueda 🔛 🎳 🗳 😭 🛅 🧔 🐧 🚇 🕬 👭 🔻 🔻 👿
                                                                                                       PS C:\Users\aaron\Desktop\VScodeProgr> cd "c:\Users\aaron\Desktop\VScodeProgr\ACT 2.0_PE\" ; if ($?) { g++ PVAA_ACT2_04.cpp -o PVAA_ACT2_04 }
Dame el primer numero: 12
Dame el segundo numero: 15
Dame el tercer numero: 9
El numero mayor es: 15
```

```
Archivo Editar Selección Ver Ir Ejecutar
                                                                          0
     > EDITORES ABIERTOS
                         ACT 2.0_PE > G- PVAA_ACT2_05.cpp > ...

√ VSCODEPROGR

    ■ PVAA ACT2 01.exe

■ PVAA ACT2 02.exe
       G PVAA_ACT2_03.cpp

■ PVAA_ACT2_03.exe
       G- PVAA_ACT2_04.cpp

E PVAA_ACT2_04.exe
       C PVAA_ACT2_05.cpp
       C PVAA_ACT2_06.cpp
       G- PVAA_ACT2_07.cpp

■ PVAA_ACT2_07.exe
       > ACT1_PE
> ACT2_PE
      G- 1.cpp
G- esqueleto.cpp
      PVAA_ACT4_PE.pdf
PVAA_PE_RP04.pdf
 > ESQUEMA
> LÍNEA DE TIEMPO
                                                                                                                          👭 🗩 Búsqueda 🔛 🏥 🗳 😭 📜 👰 🖫 🗸 🛂
Archivo Editar Selección Ver Ir Ejecutar
                                                                                                                             EXPLORADOR ... G- PVAA_ACT2_05.cpp ×
                                                                                                                                          ▷ ~ 😩 🖽 ·
D
    > EDITORES ABIERTOS

√ VSCODEPROGR

      > .vscode
      C- PVAA_ACT2_01.cpp
      F PVAA_ACT2_01.exe
PVAA_ACT2_02.cpp
F PVAA_ACT2_02.exe
PVAA_ACT2_03.cpp

■ PVAA_ACT2_03.exe
      E PVAA ACT2 04.exe

    ■ PVAA ACT2 05.exe
      > ACT4_PE
> ACT5_PE
     C- 1.cpp
C- esqueleto.cpp
      PVAA_ACT4_PE.pdf
     ▶ PVAA_PE_RP04.pdf
> ESQUEMA
> LÍNEA DE TIEMPO
× ⊗0∆0 ₩0
                   Ø Búsqueda
PS C:\Users\aaron\Desktop\VScodeProgr> cd "c:\Users\aaron\Desktop\VScodeProgr\ACT 2.0PE\" ; if ($\frac{3}{2}) { g++ PVAA_ACT2_05.cpp -0 PVAA_ACT2_05 }
 ; if ($?) { .\PVAA_ACT2_05 }
Dame el primer numero: 9
Dame el segundo numero: 8
Dame el tercer numero: 3
El numero de en medio es: 8
```

```
Archivo Editar Selección Ver Ir Ejecutar
                                                                              ▷ ~ ⊜ □
D
     > EDITORES ABIERTOS
      > .vscode
       C PVAA ACT2 01.cpp
       F PVAA_ACT2_01.exe
PVAA_ACT2_02.cpp
      F PVAA_ACT2_02.exe
PVAA_ACT2_03.cpp

■ PVAA_ACT2_04.exe
       C PVAA_ACT2_05.cpp
       F PVAA_ACT2_05.exe
       E PVAA ACT2 06.exe

    ■ PVAA ACT2 07.exe
     L DIVA A DE PROM ONE

SEQUEMA
     > LÍNEA DE TIEMPO
× ⊗0∆0 ₩0
                        🟬 🖟 🥱 🥫 🙋 🐧 🍇 🐠 🐧 🗷 🔻 🚱 🖺 🔀
                                                                                                                               D Búsqueda
Ð
                                                                                                                                                 ▷ ~ 🕲 🖽 ...

✓ VSCODEPROGR

■ PVAA_ACT2_01.exe
      G PVAA_ACT2_02.cpp

■ PVAA_ACT2_02.exe
      G- PVAA_ACT2_03.cpp

■ PVAA_ACT2_03.exe
       € PVAA_ACT2_04.cpp

■ PVAA_ACT2_04.exe

■ PVAA_ACT2_05.exe
       G PVAA_ACT2_06.cpp

■ PVAA_ACT2_06.exe
       G PVAA_ACT2_07.cpp
      > ACT3 PE
      > ACT4_PE
> ACT5_PE

G esqueleto.cpp

PVAA_ACT4_PE.pdf

DVAA_ DE PDOA wdf

S ESQUEMA

> LÍNEA DE TIEMPO
× ⊗0∆0 ₩0
                                                                                                           Lín. 58. col. 2 Espacios: 4 UTF-8 CRLF () C++ windows-acc-x64 D
 Búsqueda
                        PS C:\Users\aaron\Desktop\VScodeProgr> cd "c:\Users\aaron\Desktop\VScodeProgr\ACT 2.0_PE\" ; if ($?) { g++ PVAA_ACT2_06.cpp -0 PVAA_ACT2_06 }
 ; if ($?) { .\PVAA_ACT2_06 }
Dame el primer numero: 14
Dame el segundo numero: 9
Dame el tercer numero: 25
El orden de los numeros es: 9, 14, 25
PS C:\Users\aaron\Desktop\VScodeProgr\ACT 2.0_PE> []
```

