

DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

PROGRAMACIÓN

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN.

PRÁCTICA 1

Para cada uno de los siguientes ejercicios realizar un Diagrama de Flujo utilizando la aplicación “Dia” y un Programa en Lenguaje C, acorde al diagrama anterior, utilizando la aplicación “Notepad++” y compilando en la Consola de Windows con “MinGW”.

Entregar en la tarea correspondiente del curso de Moodle un fichero .ZIP (T01p01_D.zip) con todos aquellos ficheros de respuesta a los ejercicios propuestos (Ej: t01p01e01.dia,...).

Entregar en la tarea correspondiente del curso de Moodle un fichero .ZIP (T01p01_C.zip) con todos aquellos ficheros de respuesta a los ejercicios propuestos (Ej: t01p01e01.c,...).

1.- (Variables, asignación y salida por pantalla)

Define dos variables numéricas enteras (sin decimales) “num1” y “num2”, asígnales un valor y escribe el nombre de las variables junto con su valor por pantalla.

2.- (Variables, constantes, lectura y escritura por pantalla)

Define dos variables numéricas reales (con decimales) “num1” y “num2” y define una constante para el número PI 3,1415. A continuación, leer el valor de las variables por pantalla y escribe el producto/multiplicación de los tres datos (las dos variables y la constante) por pantalla.

3.- (Variables, lectura y escritura por pantalla y condicional simple)

Lee un número por pantalla y escribe por pantalla un mensaje diciendo si es positivo. A continuación, escribe el cuadrado de ese número, sea positivo o no, por pantalla.

4.- (Variables, lectura y escritura por pantalla y condicional doble)

Lee un número por pantalla y escribe un mensaje por pantalla diciendo si es par o impar.

5.- (Variables, lectura y escritura por pantalla y condicional múltiple)

Lee un carácter por pantalla a modo de opción ‘a’, ‘b’ o ‘c’ y escribe por pantalla la opción elegida mediante un mensaje: “Opción A”, “Opción B” o “Opción C”. También debe mostrar si hay otro caso distinto de las tres opciones.

6.- (Variables, lectura y escritura por pantalla y condicional concatenado)

Lee un número por pantalla, averigua si es mayor de 100 o no, si es mayor que 100, escribe por pantalla un mensaje diciendo si es múltiplo o no de 5, y si es menor de 100, escribe por pantalla un mensaje diciendo si es múltiplo o no de 2.