

UNIDAD UNO-ACTIVIDAD INTEGRADORA-MOMENTO
INDEPENDIENTE

COMO CREAR UNA CALCULADORA

LIGIA YAMILE PAEZ SANCHEZ

C.C 1.110.519.318



ESPINAL

2019

LA CALCULADORA (General)

Es una aplicación con la que se realizan operaciones matemáticas, es una máquina electrónica con la cual se pueden hacer cálculos aritméticos. Se originó en la antigüedad con un instrumento llamado ábaco el cual consistía en un cuadro de madera con barras en paralelos y unas bolas o cuentas que se movían de arriba y abajo, un invento de los años 2.000.



Calculador se les llamaban a las personas de la época que se dedicaban a este fin, de hacer cálculos de todo, hoy en día son electrónicas y muchas tienen una impresora incorporadas, las hay diferentes por su complejidad y sus usos y así cambian su finalidad, están las más básicas que solo hacen cálculos sencillos que con el paso del tiempo se han incorporado a los dispositivos móviles o mejor conocido como los celulares, desde el año de 1,980.

Las calculadoras científicas como su nombre lo indica son más complejas, porque hacen cálculos de trigonometría y estadísticas a base de datos ya suministrados, haciendo de una operación matemática más sencilla, facilitando la realización de gráficos con componentes algebraicos, los cuales resuelven ecuaciones más complicadas que resultan útiles a nivel financieros, mostrando una numeración a más de 10 dígitos.

Las operaciones básicas de una calculadora son: suma, resta, multiplicación y división.

Algoritmo Para Crear Una Calculadora En Pseint (La logica wed, 2014)

```
1  Proceso La_calculadora
2
3  definir numero1, numero2,op, resultado como entero;
4  Escribir "ingrese numero 1"
5  Leer numero1
6  Escribir "ingrese numero 2"
7  Leer numero2
8  Escribir "1.-sumar";
9  Escribir "2.-restar";
10 Escribir "3.-multiplicar";
11 Escribir "4.-dividir";
12 Leer op;
13 Segun op Hacer
14     1:
15         resultado = numero1+numero2;
16         escribir " el resultado de la suma es" , resultado;
17     2:
18         resultado = numero1-numero2;
19         escribir " el resultado de la resta es", resultado;
20     3:
21         resultado = numero1*numero2;
22         escribir " el resultado de la multiplicación es", resultado;
23     4:
24         si numero2 = 0 entonces
25             escribir " no se puede dividir por cero";
26         sino resultado = numero1/numero2;
27             escribir " el resultado de la division es", resultado;
28         FinSi
29     FinSegun
30
31 De Otro Modo:
32     escribir "vuelve a intentarlo error" ;
33 Fin Segun
34 FinProceso
```

CONCLUSIONES

- De acuerdo a lo realizado en las actividades propuestas en la unidad 1 del módulo de matemáticas y lógica de programación, puedo definir que esta sería de herramientas nos ayudan en el desarrollo de actividades que vivimos a diario de una manera dinámica y concreta.
- A diferencia de los lenguajes de programación clásicos, que dividen un problema en áreas y procedimientos, detallándolos paso a paso de una manera explícita mediante instrucciones; La programación por medio de algoritmos que permite describir estructuras de datos, sus relaciones y objetivos por ser un lenguaje declarativo.

Bibliografía

General, C. (s.f.). *CONCEPTODEFINICION.DE*. Recuperado el 10 de 05 de 2019, de <https://conceptodefinicion.de/calculadora/>

La logica wed. (02 de 04 de 2014). Recuperado el 10 de 05 de 2019, de https://www.youtube.com/watch?v=dfHTD_v_mPU

