|  |  |
| --- | --- |
|  | **Carátula para entrega de prácticas** |
| Facultad de Ingeniería | Laboratorio de docencia |

Laboratorios de computación

salas A y B

|  |  |
| --- | --- |
| *Profesor:* | Cruz Carlon Juan Alfredo |
| *Asignatura:* | Fundamentos de Programación |
| *Grupo:* | 1107 |
| *No de Práctica(s):* | 3 |
| *Integrante(s):* | González Guadarrama Brenda |
| *Semestre:* | 2018 |
| *Fecha de entrega:* | 8/Sept/17 |
| *Observaciones:* |  |
|  |  |

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Pasos a seguir para la elaboración de aumento de número en el sistema Sergionator:

1. Tener el número bien definido, como ejemplo usaremos el **150**.
2. Colocarlo el número en el plano separándolo de modo que cada dígito quedará en un recuadro diferente y siempre agregando un cero al principio del número.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 0 | 1 | 5 | 0 |

1. Delimitar el número por el símbolo del asterisco (**\***).

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **\*** | **\*** | **\*** | **\*** |  |
| **\*** | 0 | 1 | 5 | 0 | **\*** |

1. Con la ayuda del visor encontrar el asterisco que se encuentra delimitando al número del lado derecho y regresando una casilla hacia la izquierda para posicionarnos en el primer dígito de derecha a izquierda.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **\*** | **\*** | **\*** | **\*** |  |
| **\*** | 0 | 1 | 5 | 0 | **\*** |

1. Incrementar en 1 aquel número en el cual está posicionado el visor, poniéndolo en la casilla inmediata de abajo, siempre siguiendo la secuencia del 0 al 9.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | \* | \* | \* | \* |  |
| \* | 0 | 1 | 5 | 0 | \* |
|  |  |  |  | 1 |  |

1. Delimitar con un asterisco la casilla que se encuentran a los extremos.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | \* | \* | \* | \* |  |
| \* | 0 | 1 | 5 | 0 | \* |
| \* |  |  |  | 1 | \* |

Las excepciones existen cuando nos topamos con un 9. Seguiremos los mismos pasos del algoritmo pero ahora como ejemplo el número 99.

1. Tener el número bien definido, como ejemplo usaremos el **99**.
2. Colocarlo el número en el plano separándolo de modo que cada dígito quedará en un recuadro diferente y siempre agregando un cero al principio del número.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 0 | 9 | 9 |

1. Delimitar el número por el símbolo del asterisco (**\***).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **\*** | **\*** | **\*** |  |
| **\*** | 0 | 9 | 9 | \* |

1. Con la ayuda del visor encontrar el asterisco que se encuentra delimitando al número del lado derecho y regresando una casilla hacia la izquierda para posicionarnos en el primer dígito de derecha a izquierda.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **\*** | **\*** | **\*** |  |
| \* | 0 | 9 | 9 | **\*** |

1. Incrementar en 1 aquel número en el cual está posicionado el visor, poniéndolo en la casilla inmediata de abajo, siempre siguiendo la secuencia del 0 al 9.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **\*** | **\*** | **\*** |  |
| \* | 0 | 9 | 9 | **\*** |
|  |  |  | 0 |  |

1. **Excepción**: cuando tenemos que incrementar el número 9, inmediatamente debemos incrementar el número que se encuentra una casilla arriba y una a la derecha del número ya incrementado.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **\*** | **\*** | **\*** |  |
| \* | 0 | 9 | 9 | **\*** |
|  |  | 0 | 0 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **\*** | **\*** | **\*** |  |
| \* | 0 | 9 | 9 | **\*** |
|  | 1 | 0 | 0 |  |

1. Delimitar con un asterisco la casilla que se encuentran a los extremos.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **\*** | **\*** | **\*** |  |
| \* | 0 | 9 | 9 | **\*** |
| \* | 1 | 0 | 0 | **\*** |