	Carátula para entrega de prácticas	
Facultad de Ingeniería		Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

<i>Profesor:</i>	Alejandro Esteban Pimentel Alarcon
<i>Asignatura:</i>	Fundamentos de Programación
<i>Grupo:</i>	3
<i>No de Práctica(s):</i>	9
<i>Integrante(s):</i>	Cárdenas Belmont Alan 317205783
<i>No. de Equipo de cómputo empleado:</i>	21
<i>No. de Lista o Brigada:</i>	07
<i>Semestre:</i>	2020-1
<i>Fecha de entrega:</i>	14/10/2019
<i>Observaciones:</i>	No cumpliste con el objetivo de uso de #define

CALIFICACIÓN: 8

Introducción

En esta práctica se realizan 3 actividades para utilizar comandos lógicos conocidos y trabajados en el salón de clases, y aplicar los aprendidos en el laboratorio.

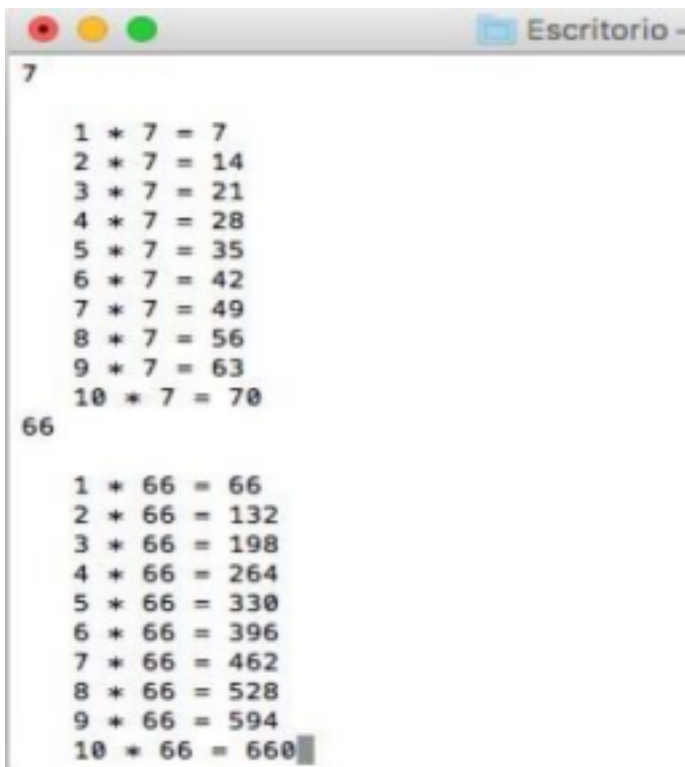
Objetivo

Elaborar programas en C para la resolución de problemas básicos que incluyan las estructuras de repetición y la directiva define.

Actividad 1:

Hacer un programa que pida un número y muestre su tabla de multiplicar (hasta el 10)

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main()
4  {
5      char seguir;
6      int i, numero;
7
8      do
9      {
10         scanf( "%d", &numero );
11         for ( i = 1 ; i <= 10 ; i++ )
12             printf( "\n  %d * %d = %d", i, numero, i * numero );
13
14     } while ( seguir != 'n' );
15
16     return 0;
17 }
18
```



```
7
1 * 7 = 7
2 * 7 = 14
3 * 7 = 21
4 * 7 = 28
5 * 7 = 35
6 * 7 = 42
7 * 7 = 49
8 * 7 = 56
9 * 7 = 63
10 * 7 = 70

66
1 * 66 = 66
2 * 66 = 132
3 * 66 = 198
4 * 66 = 264
5 * 66 = 330
6 * 66 = 396
7 * 66 = 462
8 * 66 = 528
9 * 66 = 594
10 * 66 = 660
```

Actividad 2:

Hacer un programa que pida y lea 10 números y muestre su suma y su promedio.

```
1  #include <stdio.h>
2  int main()
3  {
4      int promedio = 0, numero, suma;
5
6      for(int i=1; i<=10; i++)
7      {
8          printf("Ponga la cantidad %d:", i);
9          scanf("%d", &numero);
10         promedio += numero;
11     }
12     suma = suma + numero;
13     printf("\nLa suma es %d", promedio);
14
15     promedio /= 10;
16     printf("\nEl promedio de las cantidades es %d", promedio);
17
18     return 0;
19 }
20
```

```
Ponga la cantidad 1:6
Ponga la cantidad 2:7
Ponga la cantidad 3:8
Ponga la cantidad 4:9
Ponga la cantidad 5:7
Ponga la cantidad 6:5
Ponga la cantidad 7:6
Ponga la cantidad 8:7
Ponga la cantidad 9:8
Ponga la cantidad 10:7
```

```
La suma es 70
```

Actividad 3:

Hacer un programa que pida un número e indique si es primo o no.

```
actividad3.c
1  #include <stdio.h>
2  int main()
3  {
4      int a=0,x,n;
5      printf("Ingrasar Número\n");
6      scanf("%d",&n);
7      for(x=1;x<(n+1);x++){
8          if(n%x==0){
9              a++;
10             }
11         }
12         if(a!=2){
13             printf("No es primo");
14         }else{
15             printf("Es primo");
16         }
17         return 0;
18     }
```

```
Ingrese numero
10
No es Primo
-----
Process exited after 3.115 seconds with return value 0
Presione una tecla para continuar . . .
```

```
Ingrese numero
997
Es Primo
-----
Process exited after 3.322 seconds with return value 0
Presione una tecla para continuar . . . _
```

Conclusión

En esta práctica se realizaron tres programas usando nuevos comandos usados en el laboratorio y en el salón de clases, comprobando su eficacia en los programas compiladores, ahora conocemos los procedimientos a seguir en promedios, multiplicaciones y primos.