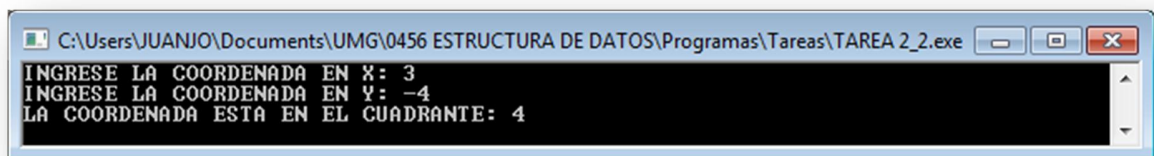


```

/**
Ejercicio 2.2
Escriba un programa que tome como entradas las coordenadas de un punto en el
plano cartesiano e indique al usuario en que cuadrante se encuentra el punto.
**/
//Declaracion de Librerias
#include <iostream>//libreria para utilizar cin cout
#include <conio.h>//libreria para utilizar getch

main()
{
    int x, y, cuadrante, z=0;//declaracion de variables
    cout<<"INGRESE LA COORDENADA EN X: ";//ingreso de coordenada en x
    cin>>x;//guardando el valor ingresado
    cout<<"INGRESE LA COORDENADA EN Y: ";//ingreso de coordenada en y
    cin>>y;//guardando el valor ingresado
    if(x>z && y>z){//comparacion para ver si esta en cuadrante 1
        cuadrante=1;
        cout<<"LA COORDENADA ESTA EN EL CUADRANTE: "<<cuadrante;//resultado
    }
    if(x<z && y<z){//comparacion para ver si esta en cuadrante 3
        cuadrante=3;
        cout<<"LA COORDENADA ESTA EN EL CUADRANTE: "<<cuadrante;//resultado
    }
    if(x<z && y>z){//comparacion para ver si esta en cuadrante 2
        cuadrante=2;
        cout<<"LA COORDENADA ESTA EN EL CUADRANTE: "<<cuadrante;//resultado
    }
    if(x>z && y<z){//comparacion para ver si esta en cuadrante 4
        cuadrante=4;
        cout<<"LA COORDENADA ESTA EN EL CUADRANTE: "<<cuadrante;//resultado
    }
    getch();//se utiliza para indicarle al programa que al presionar enter salga del programa
}

```



```

C:\Users\JUANJO\Documents\UMG\0456 ESTRUCTURA DE DATOS\Programas\Tareas\TAREA 2_2.exe
INGRESE LA COORDENADA EN X: 3
INGRESE LA COORDENADA EN Y: -4
LA COORDENADA ESTA EN EL CUADRANTE: 4

```