



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorios de docencia

Laboratorio de Computación Salas A y B

Profesor(a): **MANUEL ENRIQUE CASTAÑEDA CASTAÑEDA**

Asignatura: **FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION**

Grupo: **18**

No de Práctica(s): **PRACTICA 04**

Integrante(s): **MORENO LOERA DIEGO**

No. de lista o brigada: **32**

Semestre: **SEMESTRE 2025-1**

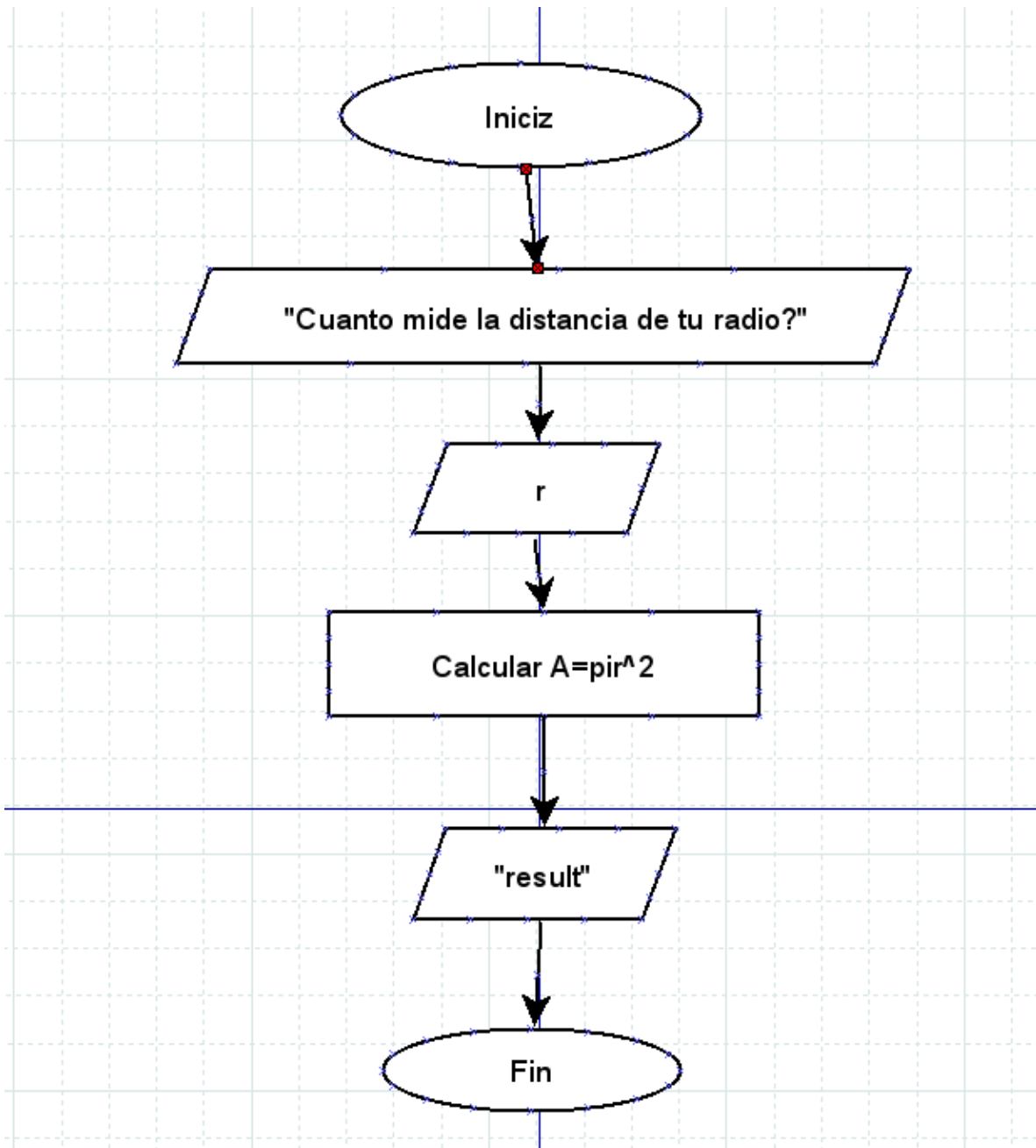
Fecha de entrega: **09 DE SEPTIEMBRE DEL 2024**

Observaciones: Tuve problemas a utilizar los símbolos o que conexiones debía de hacer para tener un buen diagrama de flujo, estas complicaciones los resolví por medio ejemplos que anteriormente habíamos hecho.

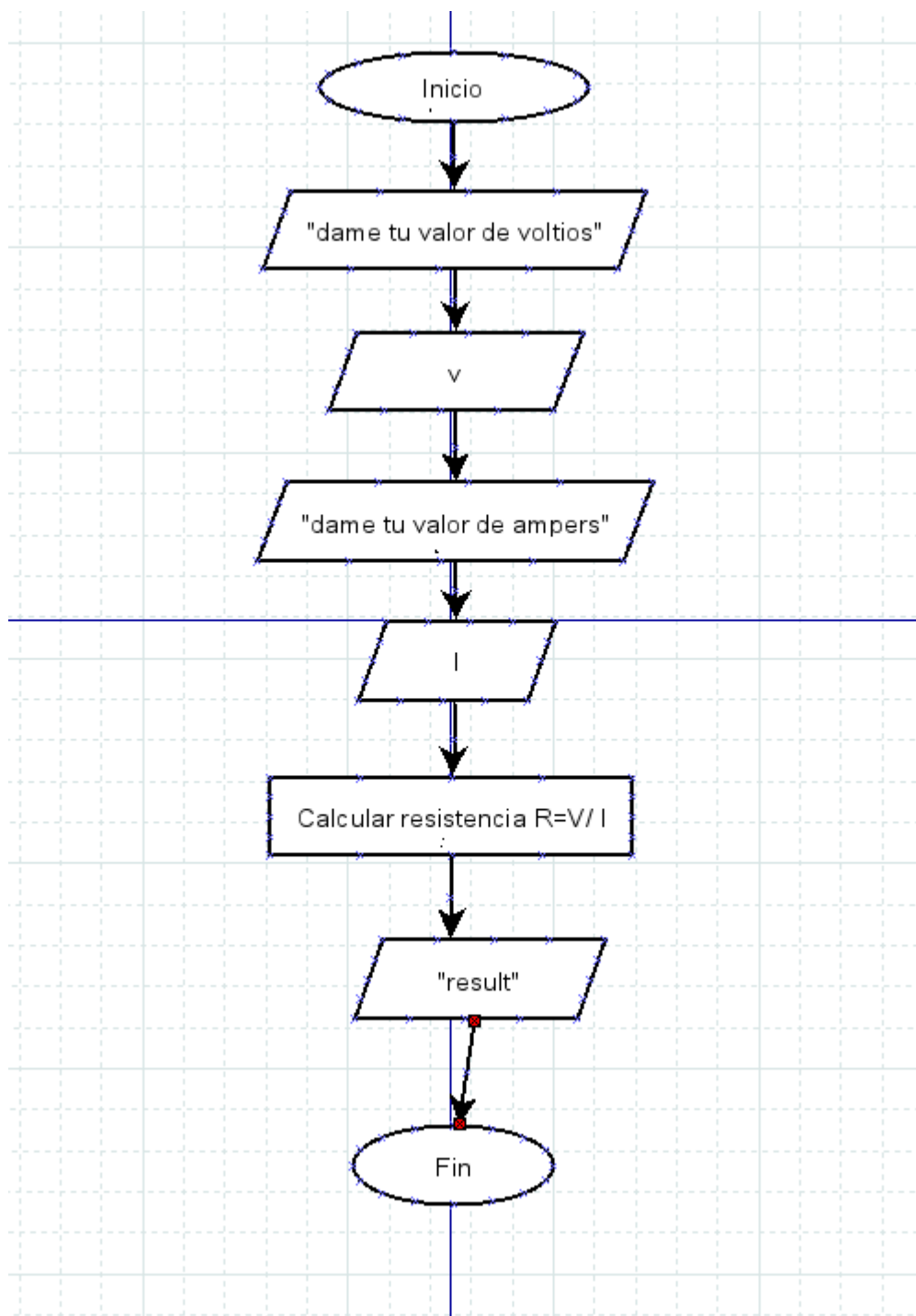
CALIFICACIÓN: _____

DESARROLLO DE LA PRACTICA

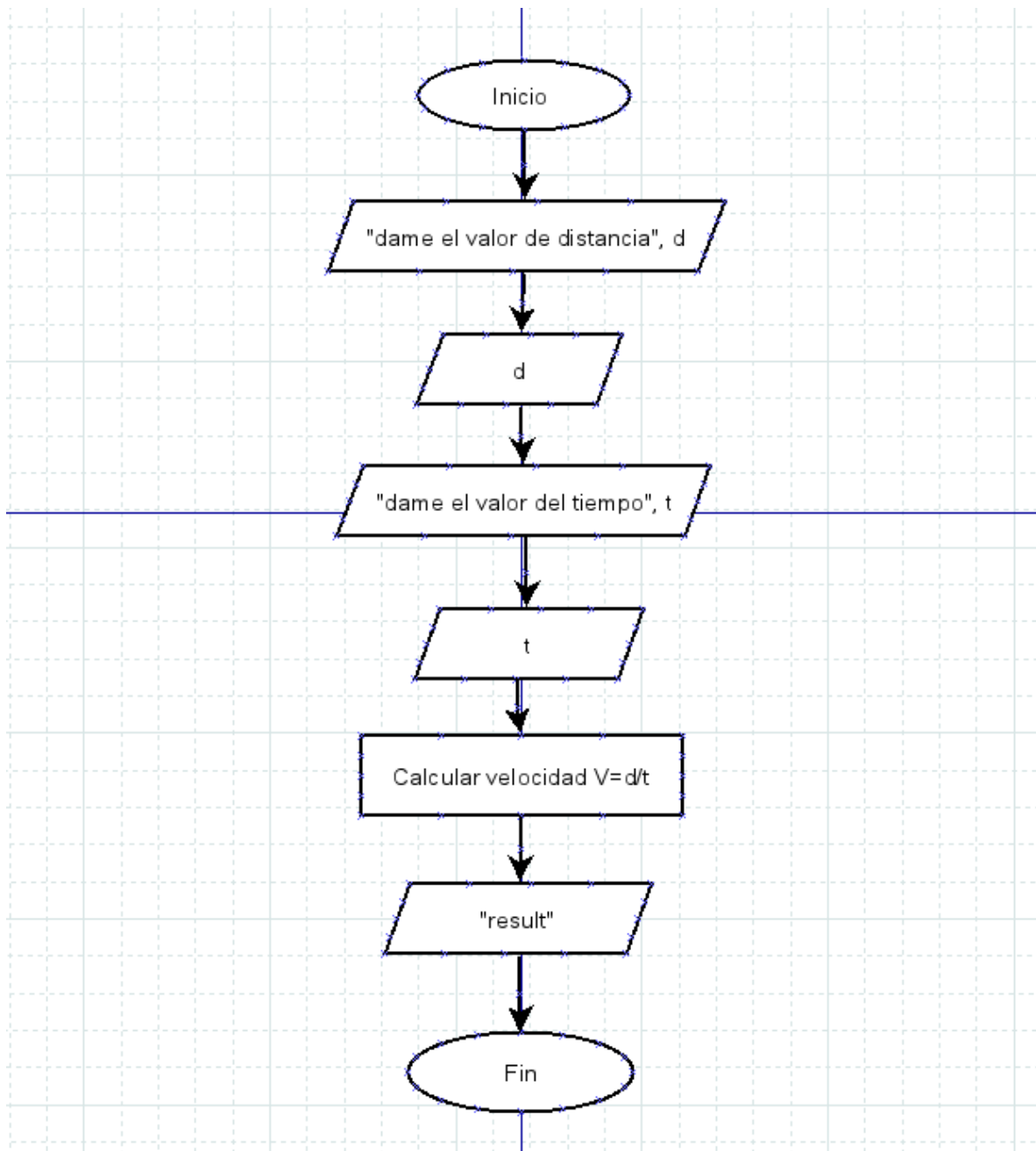
1. DIAGRAMA DE FLUJO: OBETENER: El área de un círculo



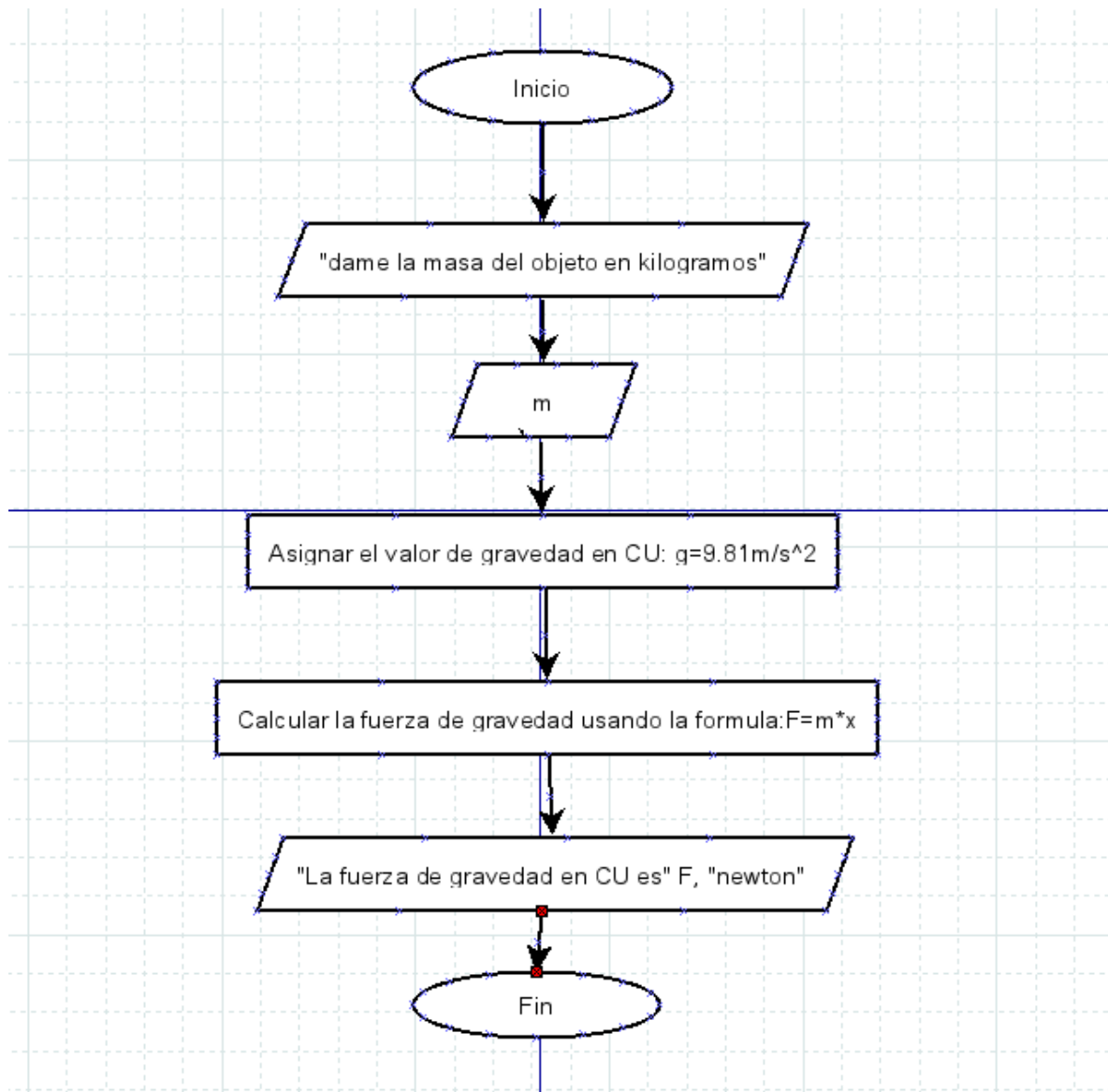
2. DIAGRAMA DE FLUJO: OBETENER: La resistencia de un circuito eléctrico



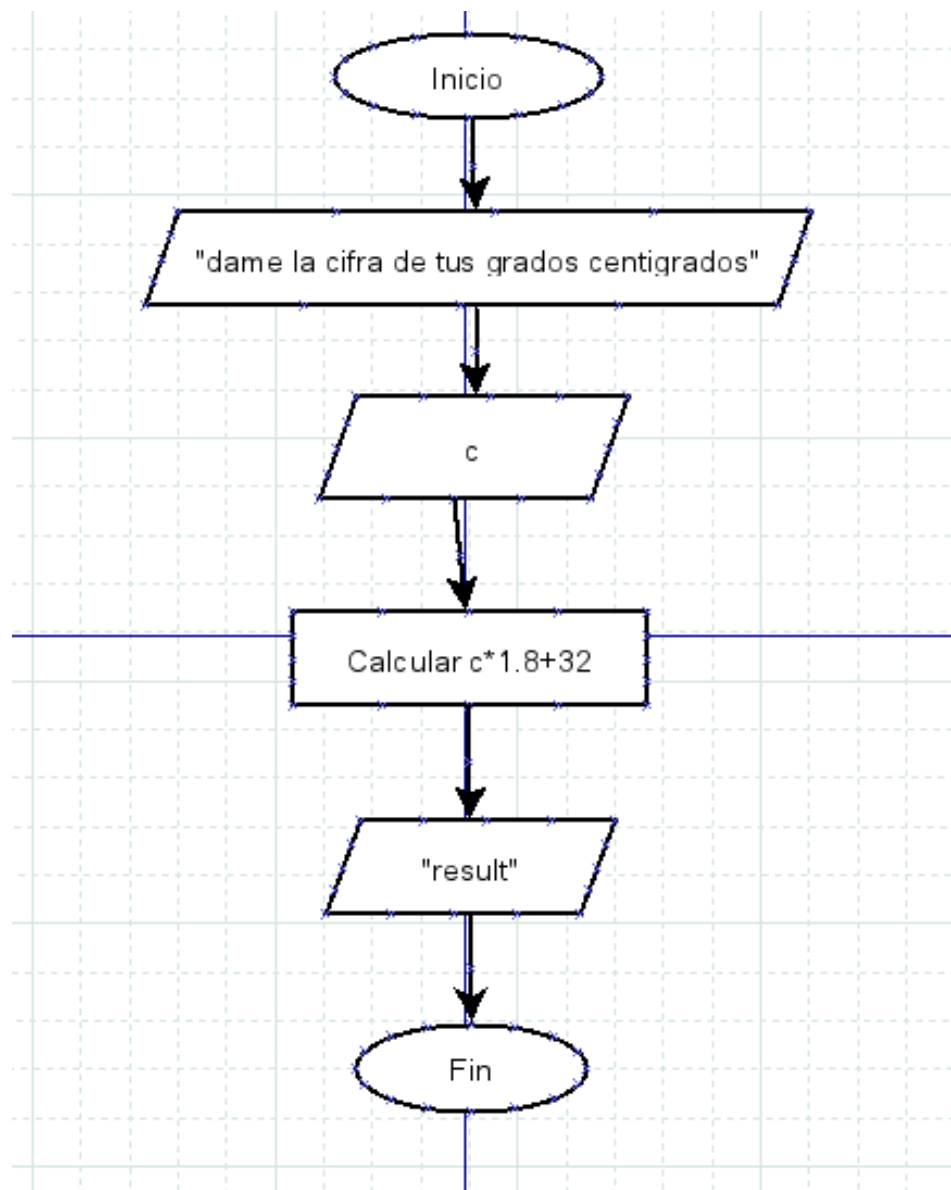
3. DIAGRAMA DE FLUJO: OBTENER: La velocidad de un automóvil que se mueve a velocidad constante



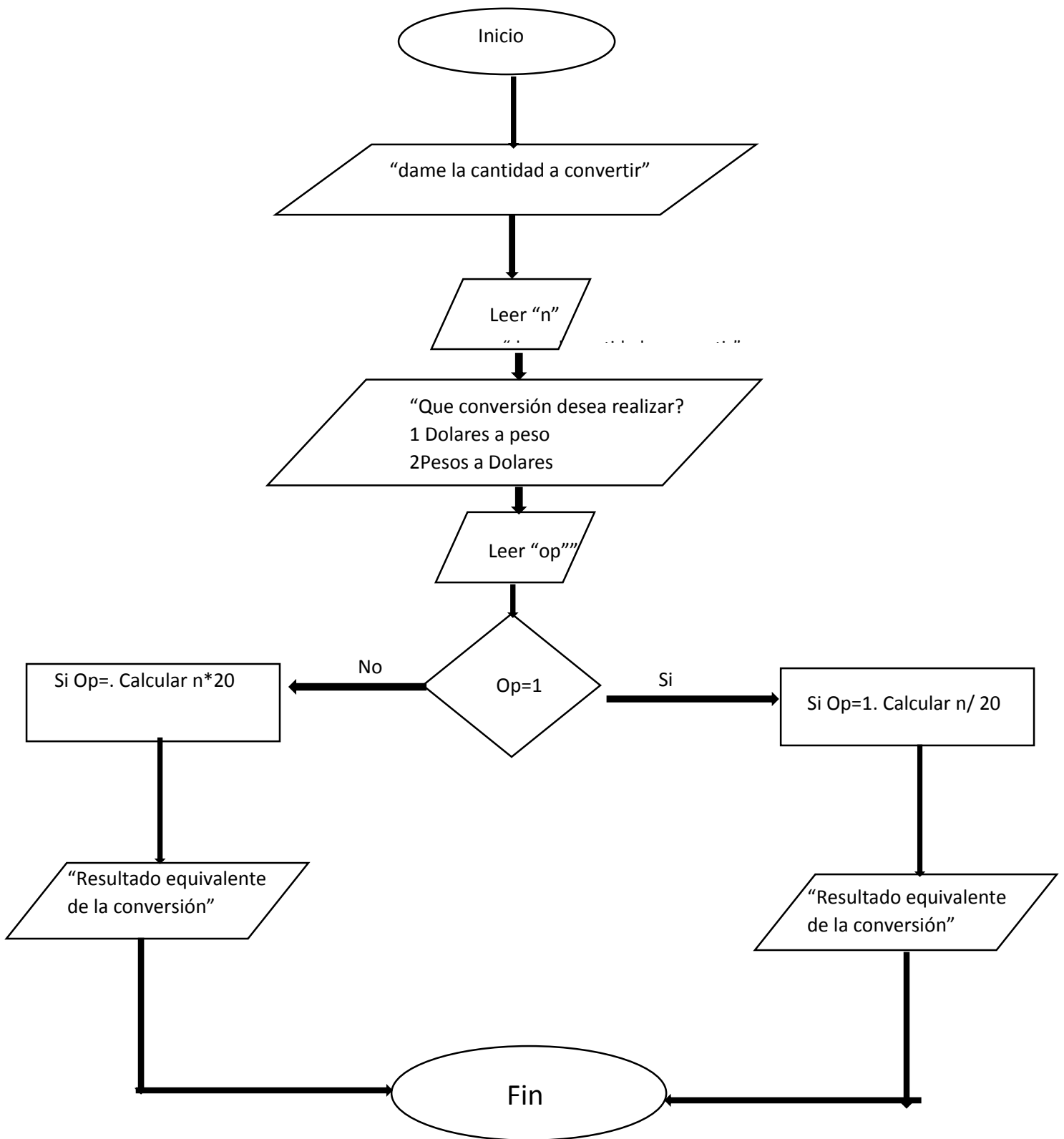
4. DIAGRAMA DE FLUJO: OBETENER: La fuerza de gravedad en CU



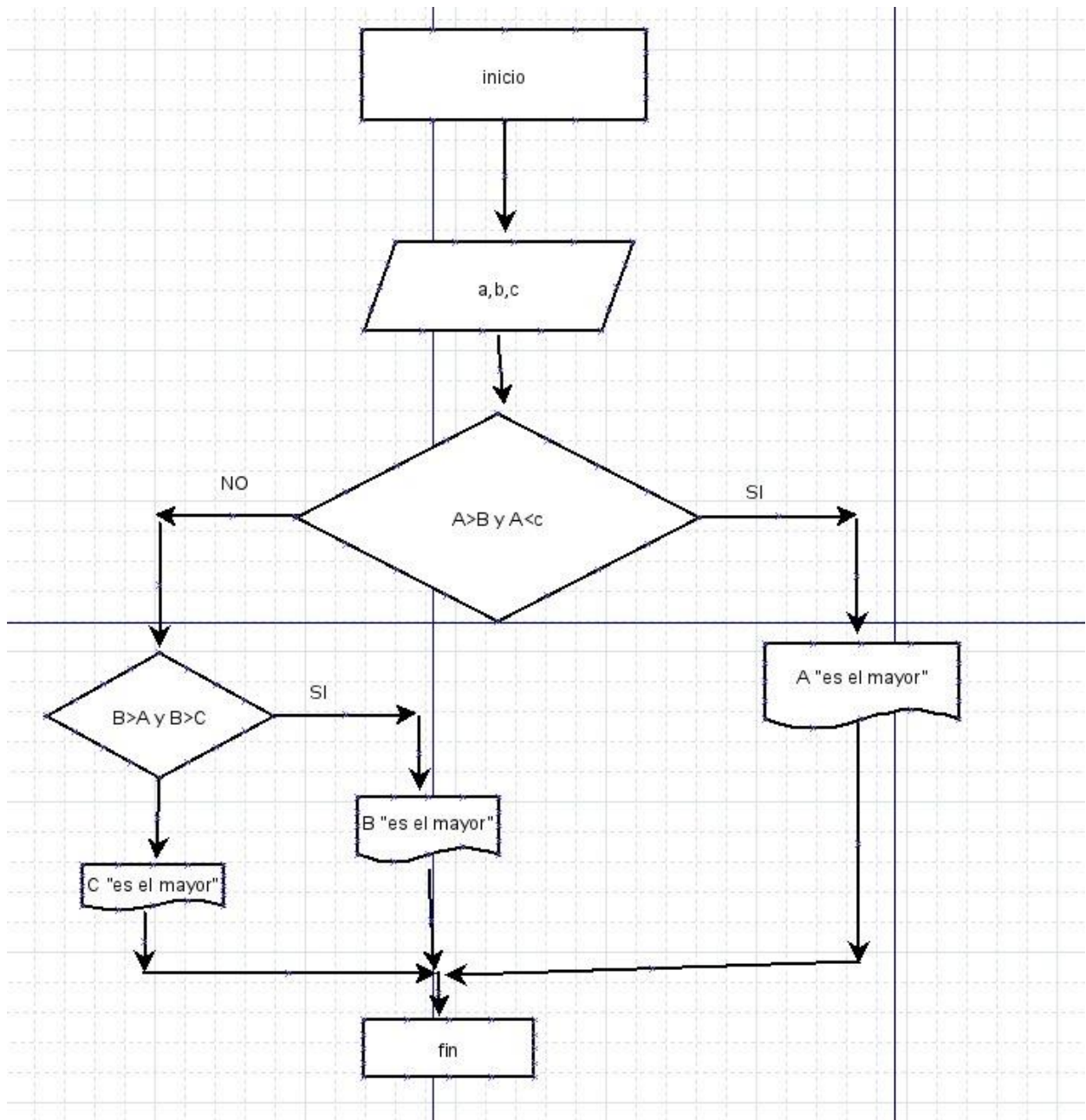
5. DIAGRAMA DE FLUJO: OBETENER: El equivalente a grados F a partir de grados C



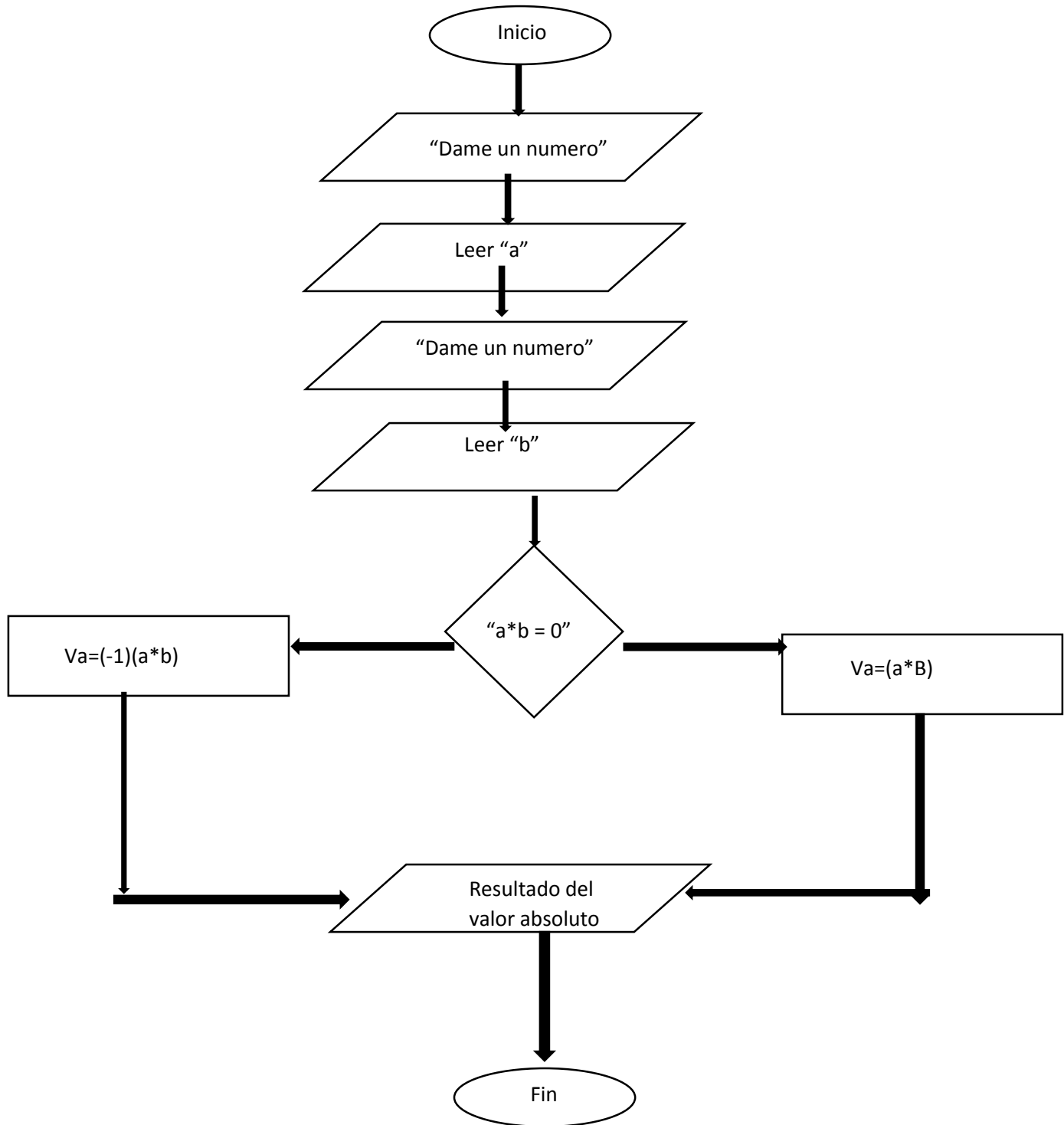
6. DIAGRAMA DE FLUJO: OBETENER: El equivalente entre dólares y pesos



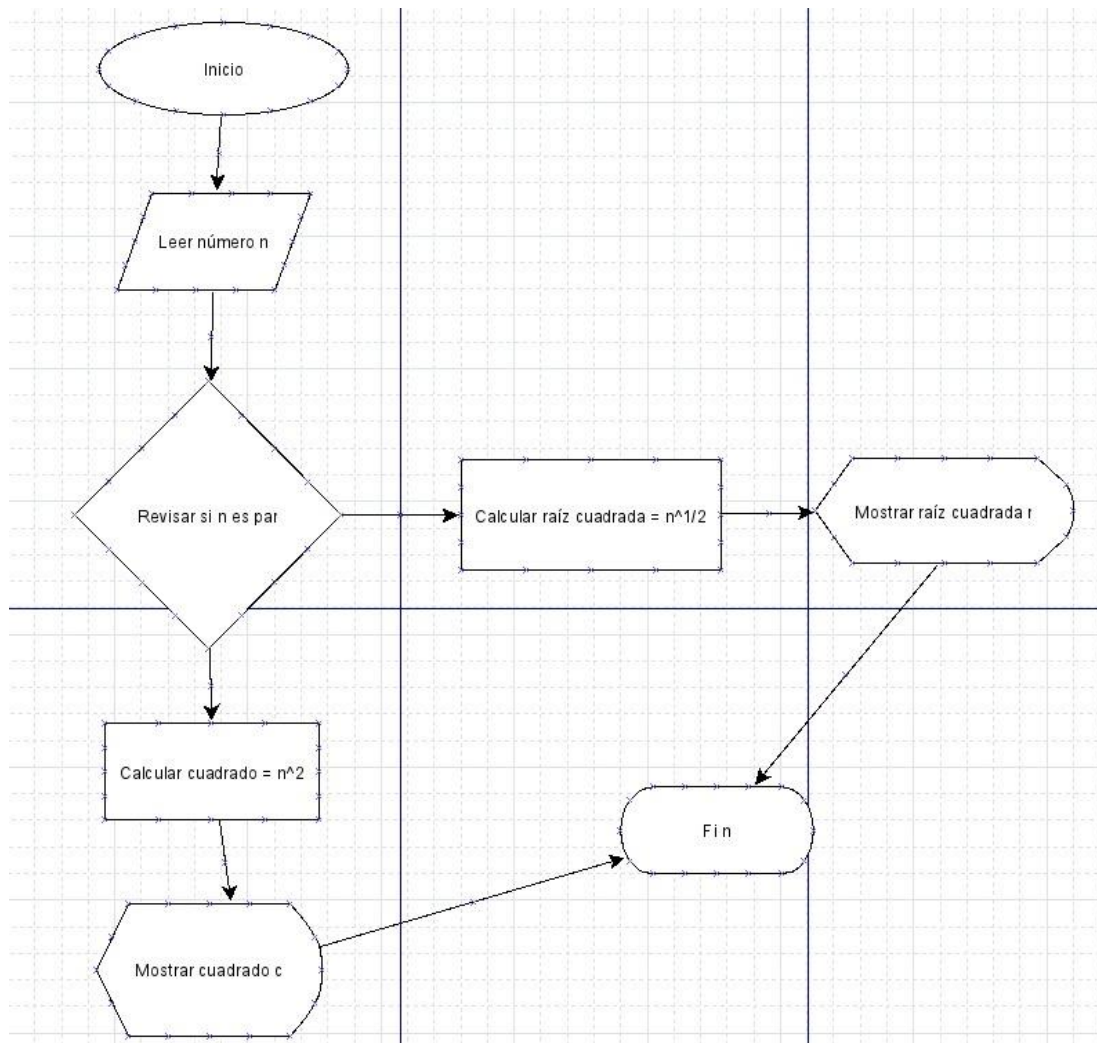
7. DIAGRAMA DE FLUJO: OBETENER: El mayor de entre tres números, indicando si son iguales



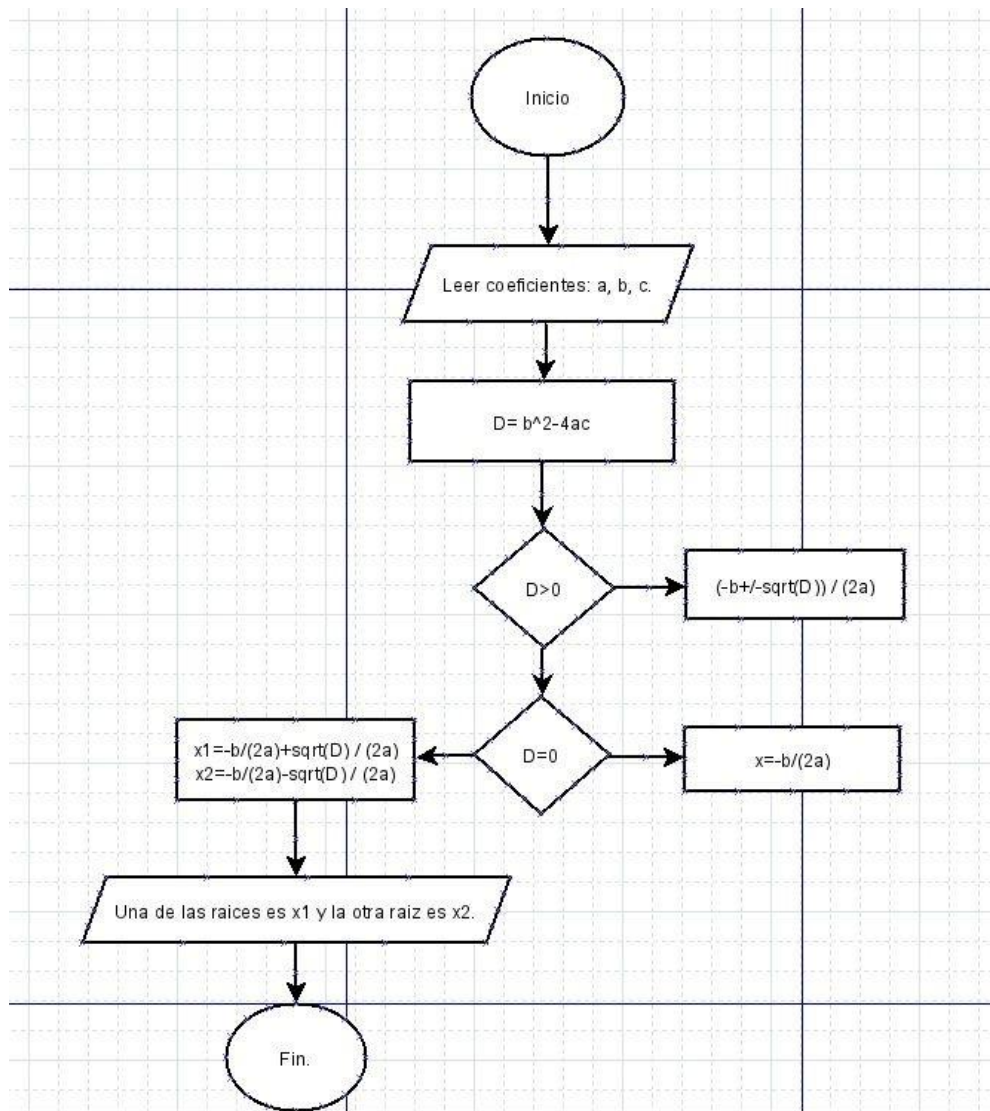
8. DIAGRAMA DE FLUJO: OBTENER: El valor absoluto de un numero



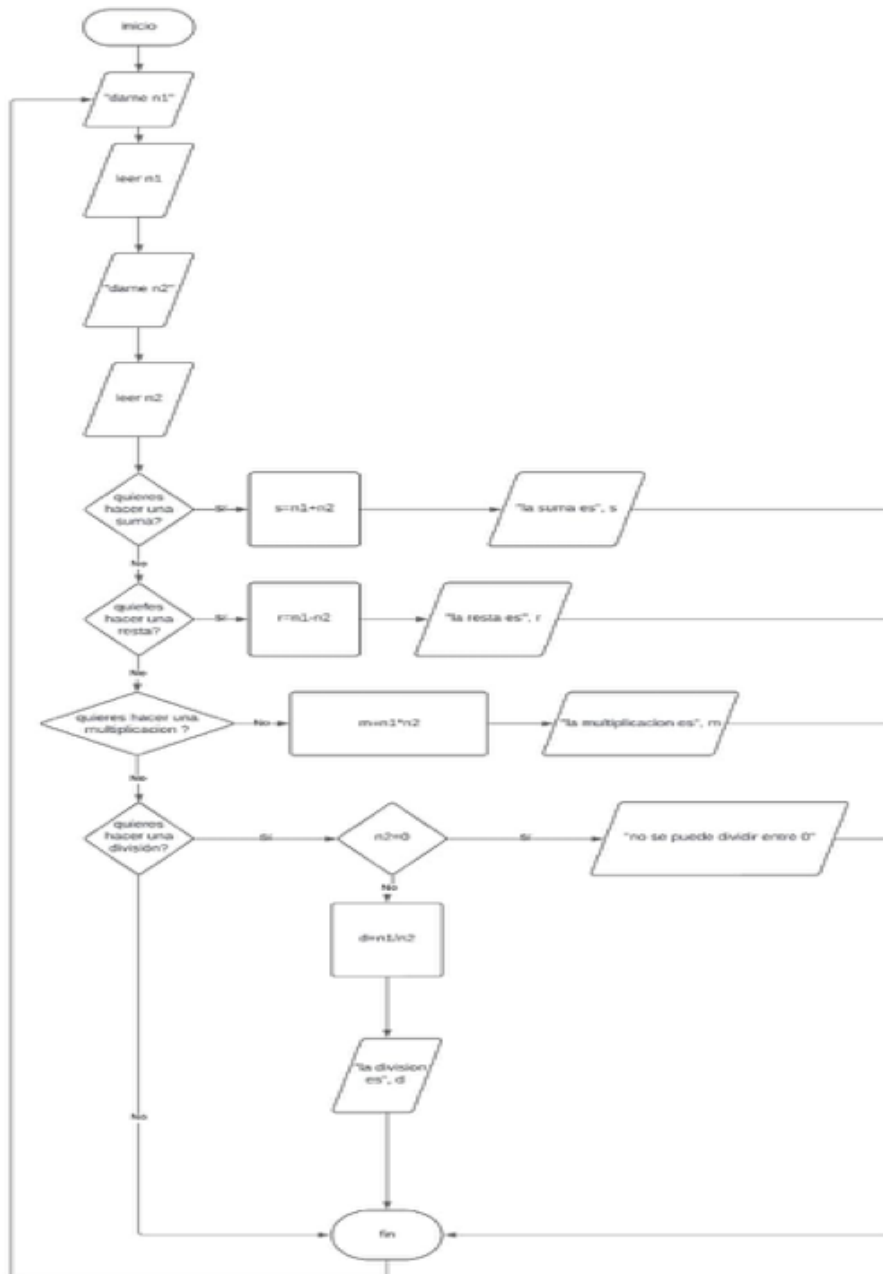
9. **DIAGRAMA DE FLUJO: OBETENER:** : A partir de un numero si es par obtener su cuadrado y si es impar obtener su raíz cuadrada



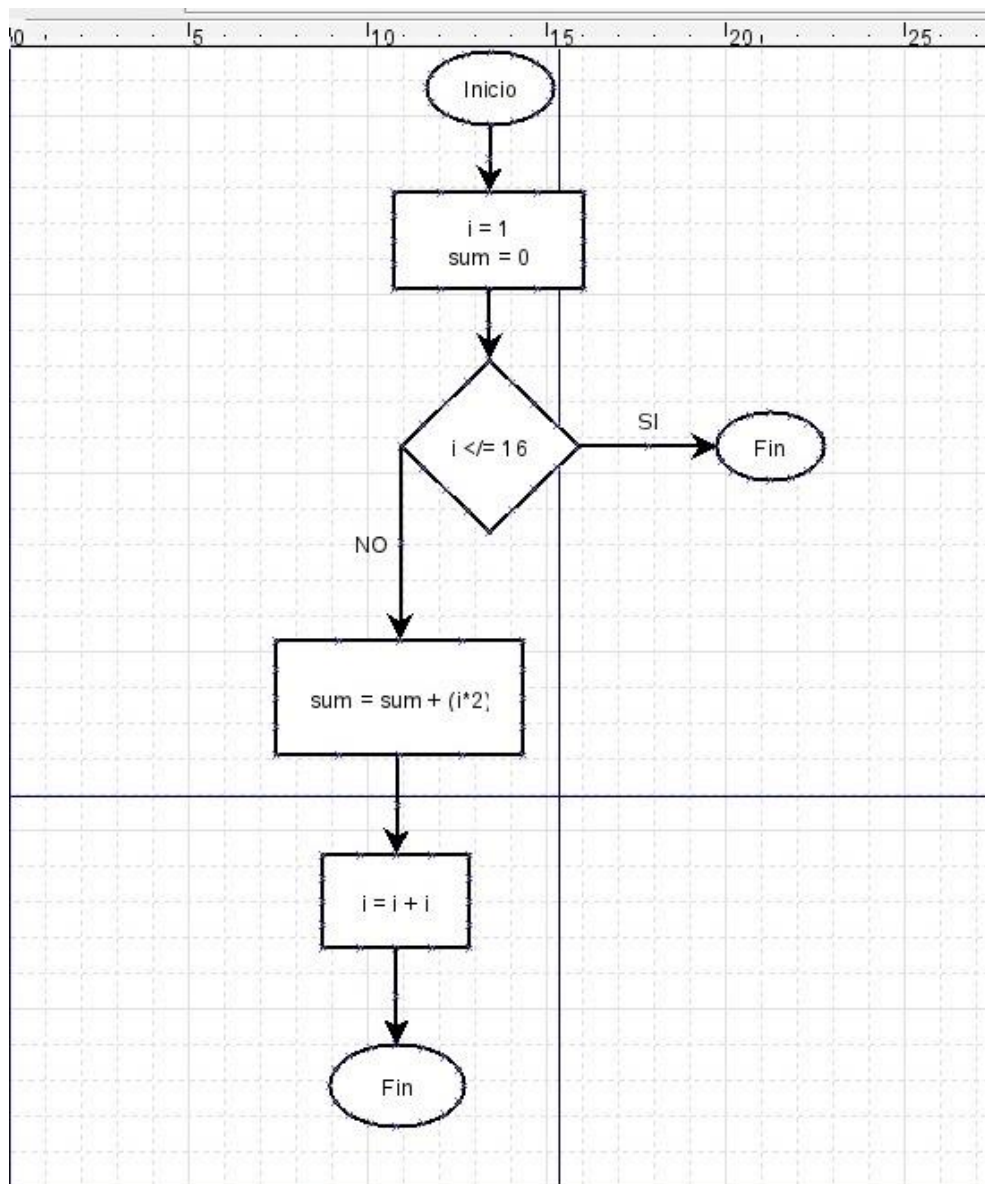
10. DIAGRAMA DE FLUJO: OBETENER: la raiz de un polinomio de 2o grado con la formula general



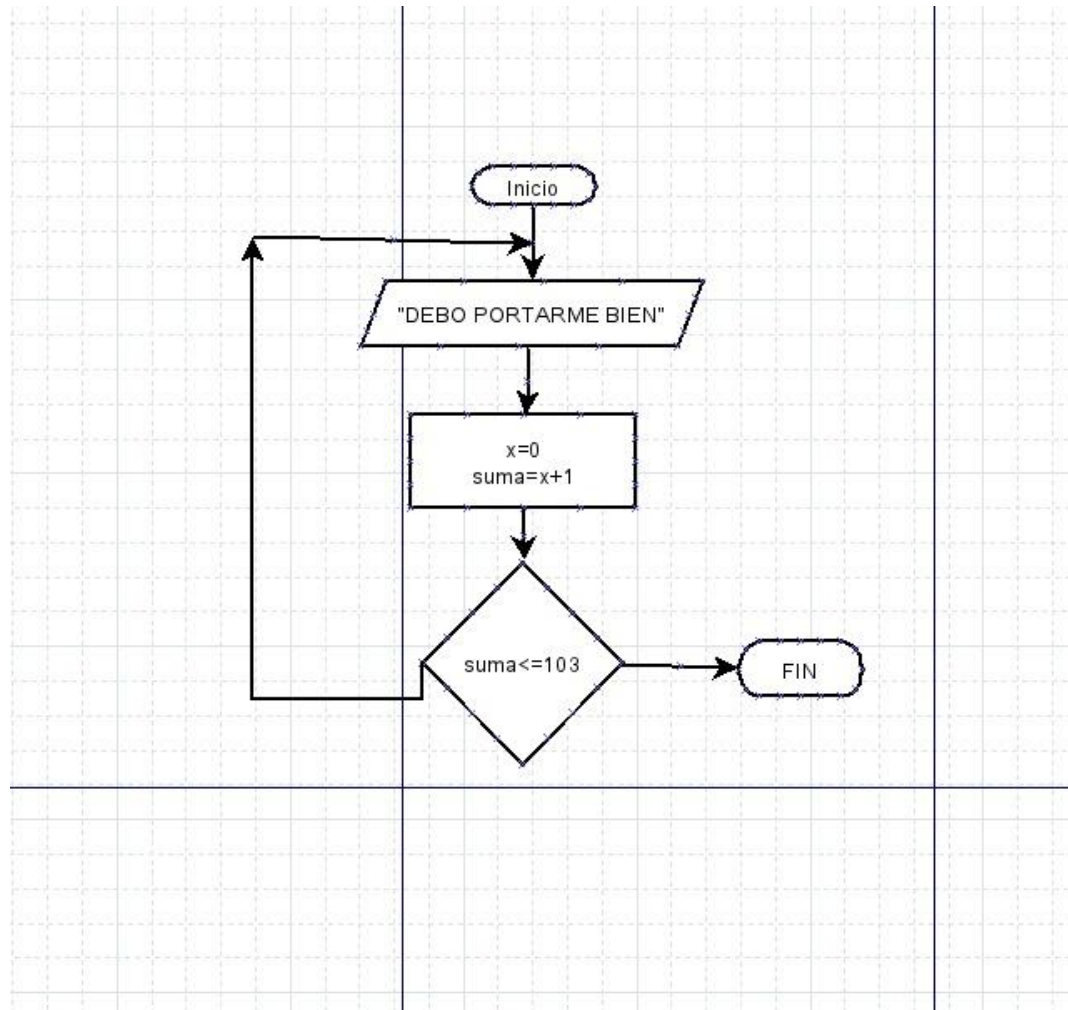
11. DIAGRAMA DE FLUJO: OBETENER: calculadora de dos numeros (+, -, *, /)



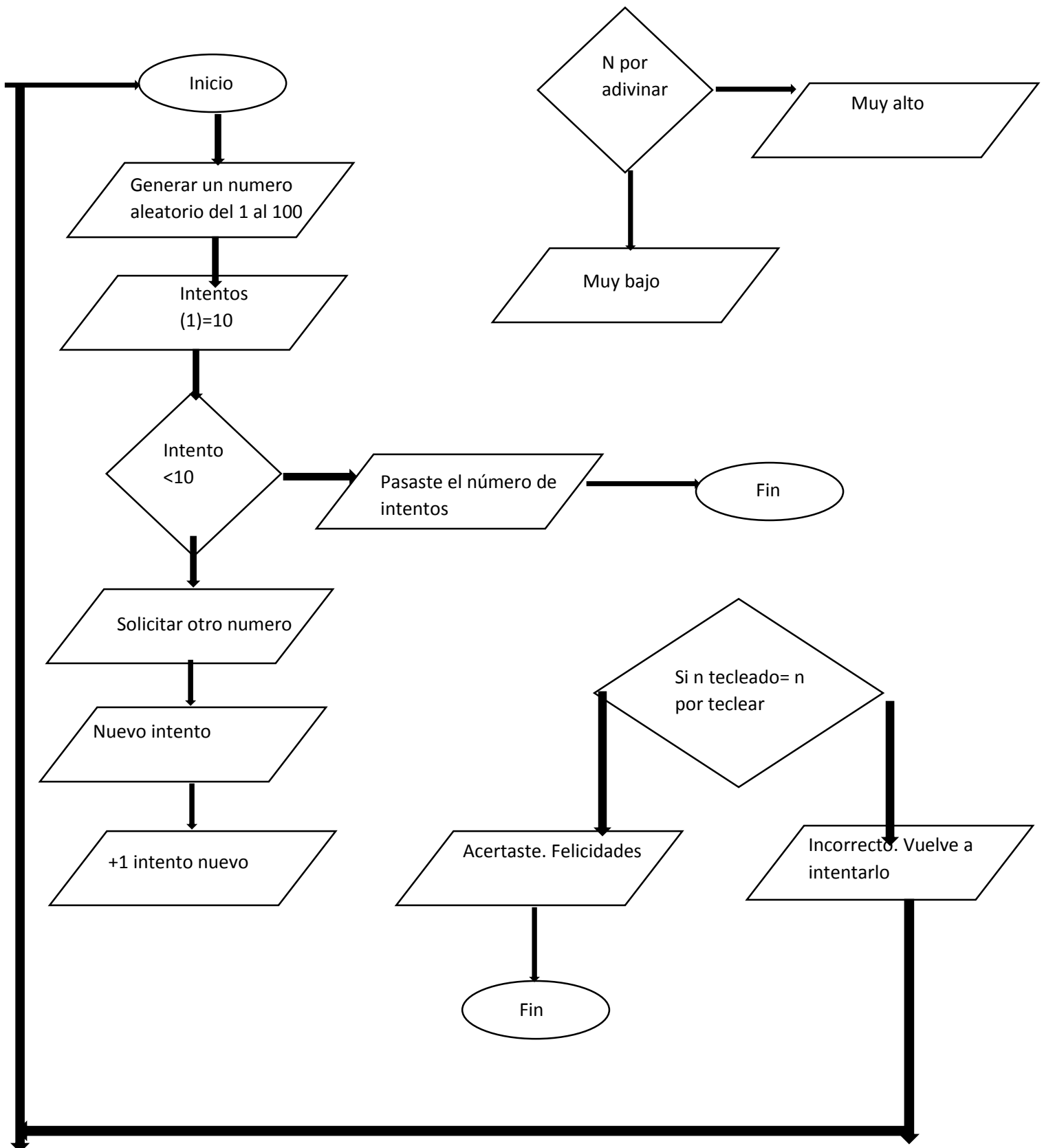
12. DIAGRAMA DE FLUJO: OBETENER: Sumatoria de los primeros 16 números pares



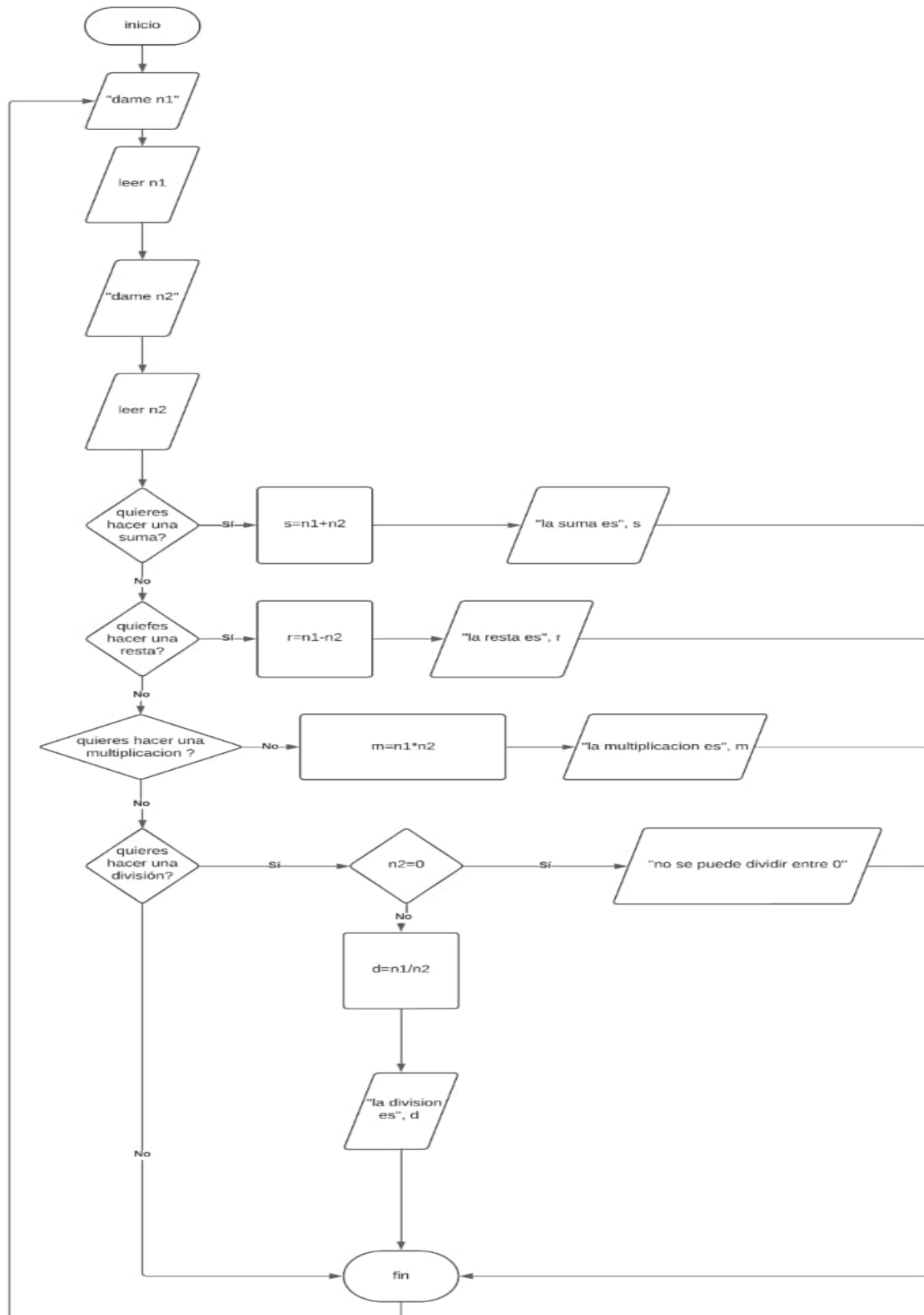
13. DIAGRAMA DE FLUJO: OBETENER: escribir en pantalla debo portarme bien 103



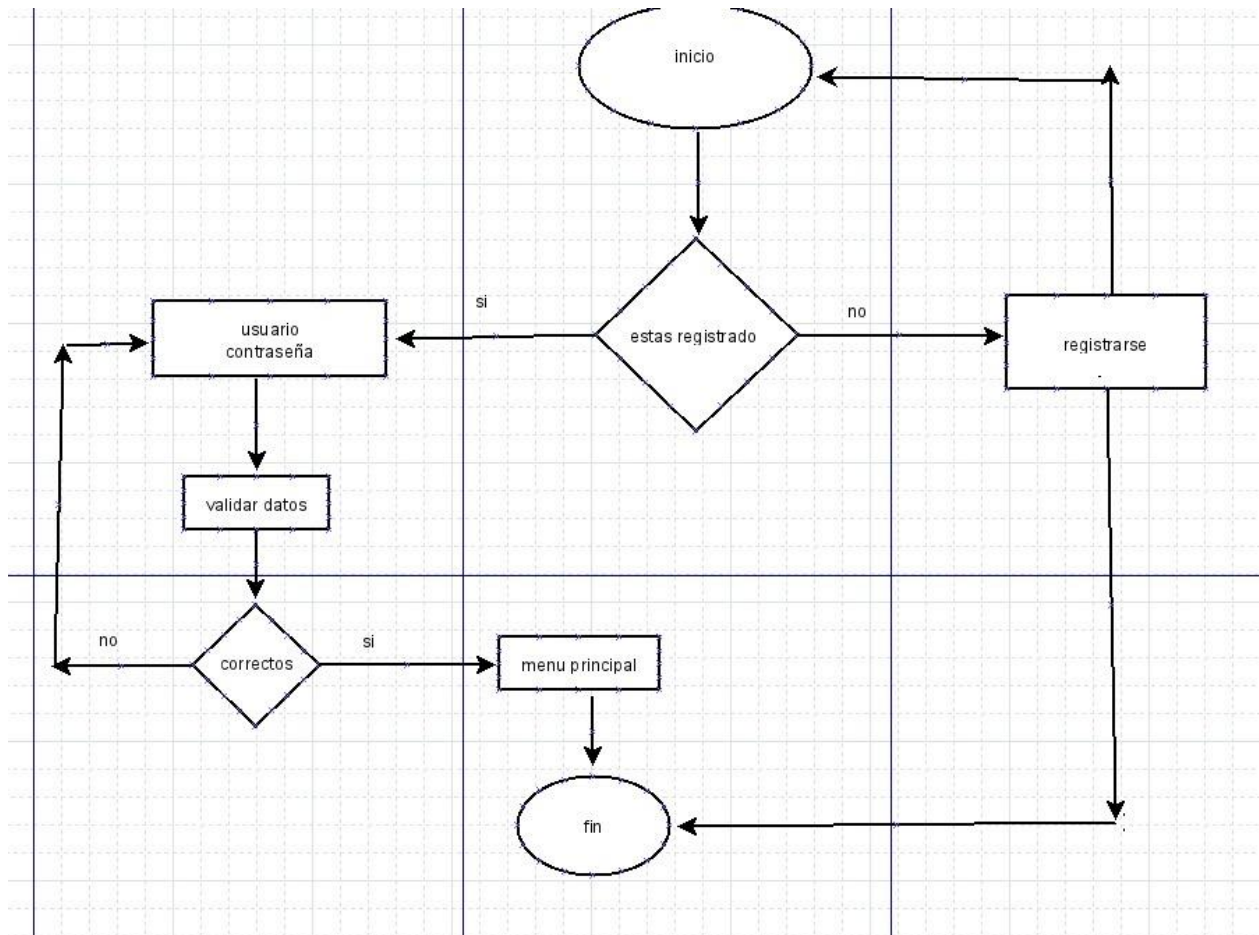
14. DIAGRAMA DE FLUJO: OBETENER: Juego número mágico



15. DIAGRAMA DE FLUJO: OBETENER: Calculadora de dos numeros donde se puede reiniciar la calculadora



16. DIAGRAMA DE FLUJO: OBETENER: Gestor de contraseñas



OBSERVACIONES

¿Que se me dificultó?

Puedo decir que esta ha sido una de las prácticas que más se me han complicado puesto que no sabe cómo hacer las conexiones, también el qué símbolos debía de usar e incluso en algunos de ellos cuál es su función. Por otra parte, la página que utilizamos si bien, era muy fácil de entender y utilizar, hubo un momento en el que no entendí cómo funcionaba la página.

¿Cómo lo resolví?

Pude resolver mis problemáticas que se presentaron durante la práctica adentrándome en la página y conociendo cada una de sus funciones para así poder tener una buena ejecución de mis diagramas.

Conclusión

Es importante tener en cuenta que este tipo de ejercicios nos ayudan bastante a poder mejorar en el uso de códigos para poder un diagrama de calidad, además de cómo se pueden complementar los algoritmos y los diagramas de flujo a a partir de un problema, o algo que se quiera obtener.