

Actividad de aprendizaje 09. Sucesión de Fibonacci.

Instrucciones: Desarrolle lo que se pide a continuación.

1. **Ejercicio 2.15.** Desarrolle un algoritmo y pseudocódigo (**en su cuaderno**) que genere la sucesión de fibonacci, la cual consiste en que la sucesión comienza con los números 0 y 1 y a partir de estos cada término es la suma de los dos anteriores (0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, ...). La aplicación debe solicitar al usuario un valor numérico que indique el número de valores en la sucesión fibonacci, generando finalmente la salida de la siguiente forma (los primeros valores **0 y 1** se consideran la **semilla** para generar los valores Fibonacci). El algoritmo debe llamarse **sucesionFibonacci**.

0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, ...

2. **Ejercicio 2.16.** Desarrolle una **aplicación C++** que genere la sucesión de fibonacci, la cual consiste en que la sucesión comienza con los números 0 y 1 y a partir de estos cada término es la suma de los dos anteriores (0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, ...). La aplicación debe solicitar al usuario un valor numérico que indique el número de valores en la sucesión fibonacci, generando finalmente la salida de la siguiente forma (los primeros valores **0 y 1** se consideran la **semilla** para generar los valores Fibonacci). El nombre del archivo del código fuente debe ser: **act09sucesionFibonacci_iniciales.cpp**. donde **iniciales** corresponde a las iniciales del nombre iniciando por apellidos.

0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, ...

3. Debe **imprimir** el código C++ y pegarlo en su cuaderno en el lugar correspondiente **EN ORDEN**.
4. Guarde los archivos dentro de la carpeta **parcial2** y subcarpeta llamada **act09sucesionFibonacci** dentro de la carpeta correspondiente (code blocks o zinjai)
5. Debe anotar en su cuaderno una reflexión de la actividad realizada con los siguientes puntos:
6. **5.1.** Descripción de lo realizado en la actividad de aprendizaje
7. **5.2.** Redactar el aprendizaje obtenido en dicha actividad de aprendizaje.

Indicador	si	no	
Algoritmo-pseudocódigo correspondiente al ejercicio 2.15 (en su cuaderno)			4.5
Aplicación C++ correspondiente al ejercicio 2.16 y código impreso .			4.5
Reflexión de la actividad 09: puntos 5.1 y 5.2			1.0