



ELEMENTOS DE PROGRAMACION

ESTRUCTURA DE
ITERACION O
REPETITIVA DEFINIDA
O
CONTROLADA POR
CONTADOR

OPERADOR INCREMENTAL

++

int **CONT**;

CONT_(VALOR ACTUAL) **=** **CONT**_(VALOR ANTERIOR) **+** **1**;

CONT **+=** **1**;

CONT **++**;

++CONT;

OPERADOR DECREMENTAL

--

int **CONT**;

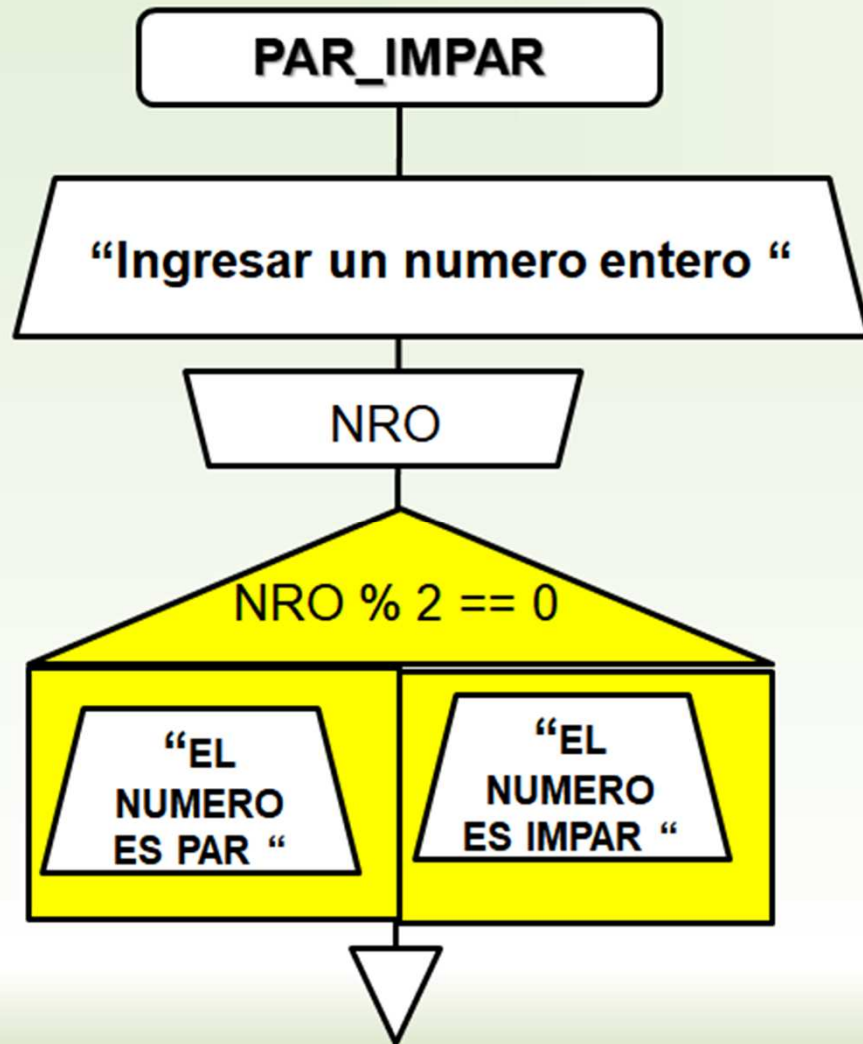
CONT(VALOR ACTUAL) = **CONT** (VALOR ANTERIOR) - **1**;

CONT - **= 1**;

CONT --;

--**CONT**;

SE INGRESA UN NRO. ENTERO. DECIR SI EL NRO. ES PAR O IMPAR



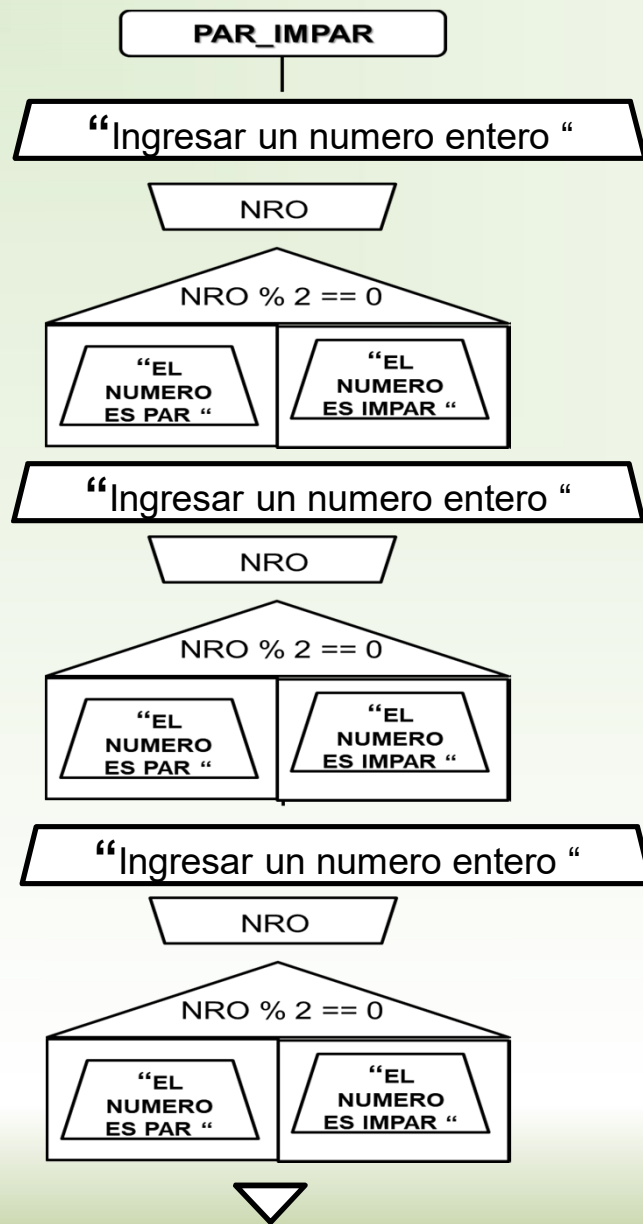
```
#include <stdio.h>
```

```
main()
{
    int NRO;
    printf("\n INGRESAR UN NUMERO ENTERO
");
```

```
    scanf("%d",&NRO);
```

```
    if (NRO % 2 == 0 )
        printf ("\n EL NUMERO ES PAR");
    else
        printf ("\n EL NUMERO ES IMPAR");
}
```

SE INGRESAN 3 NROS. ENTEROS DECIR SI CADA NRO. ES PAR O IMPAR



primer NRO

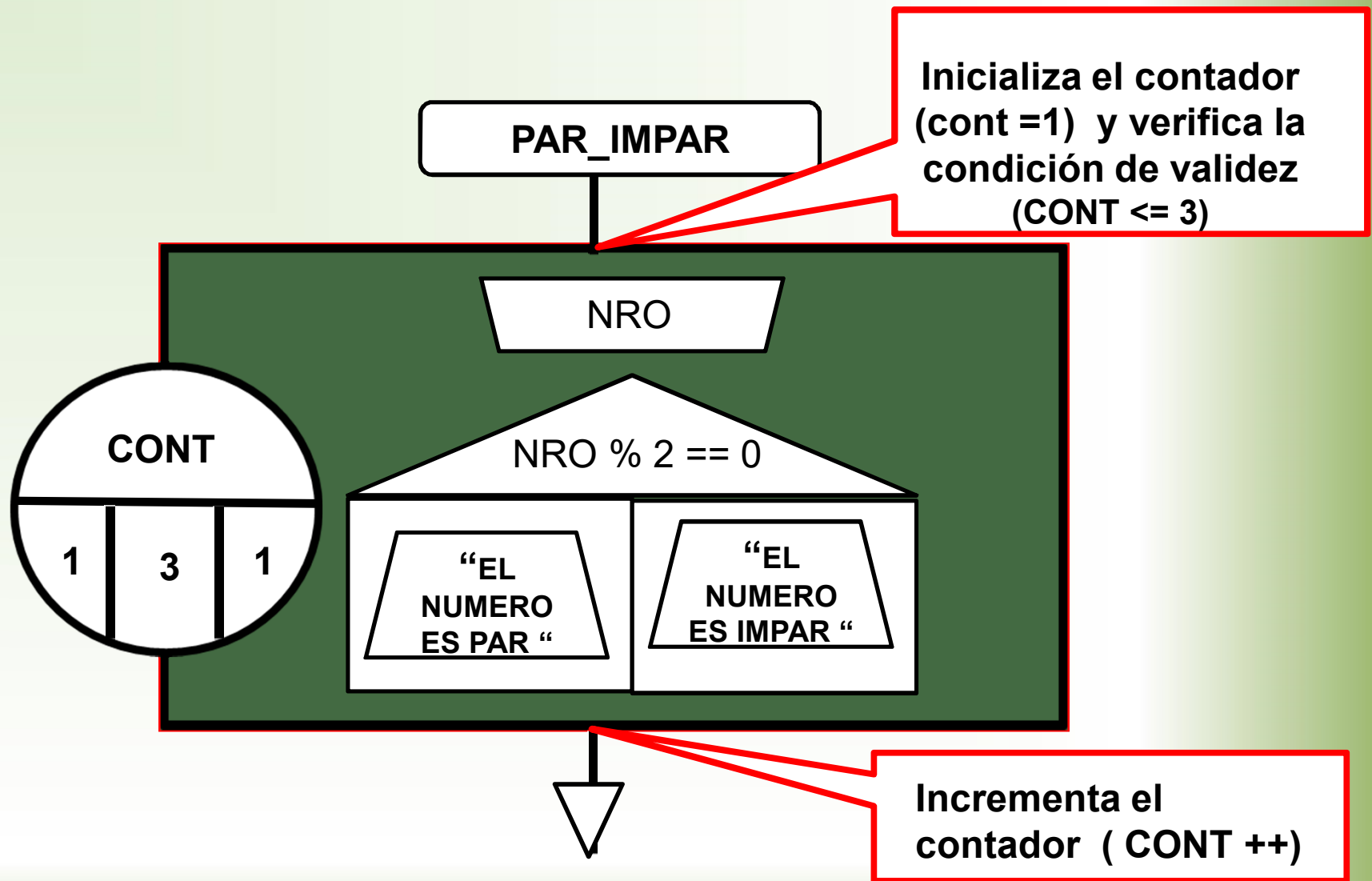
CONTADOR = 1

segundo NRO

CONTADOR = 2

tercer NRO

CONTADOR = 3



EJEMPLO1

CONTADOR

CARACTERISTICAS

- Se inicializa antes de todo proceso repetitivo

$$\text{CONT} = 0$$

- Dentro del proceso repetitivo

$$\text{CONT} = \text{CONT} + \text{CONSTANTE}$$

Ej. $\text{CONT} = \text{CONT} + 1$ o $\text{CONT} ++$

- AL finalizar el proceso repetitivo, se obtiene el resultado.

SUMADOR O ACUMULADOR

CARACTERISTICAS

- Se inicializa antes de todo proceso repetitivo

$$\text{SUM} = 0$$

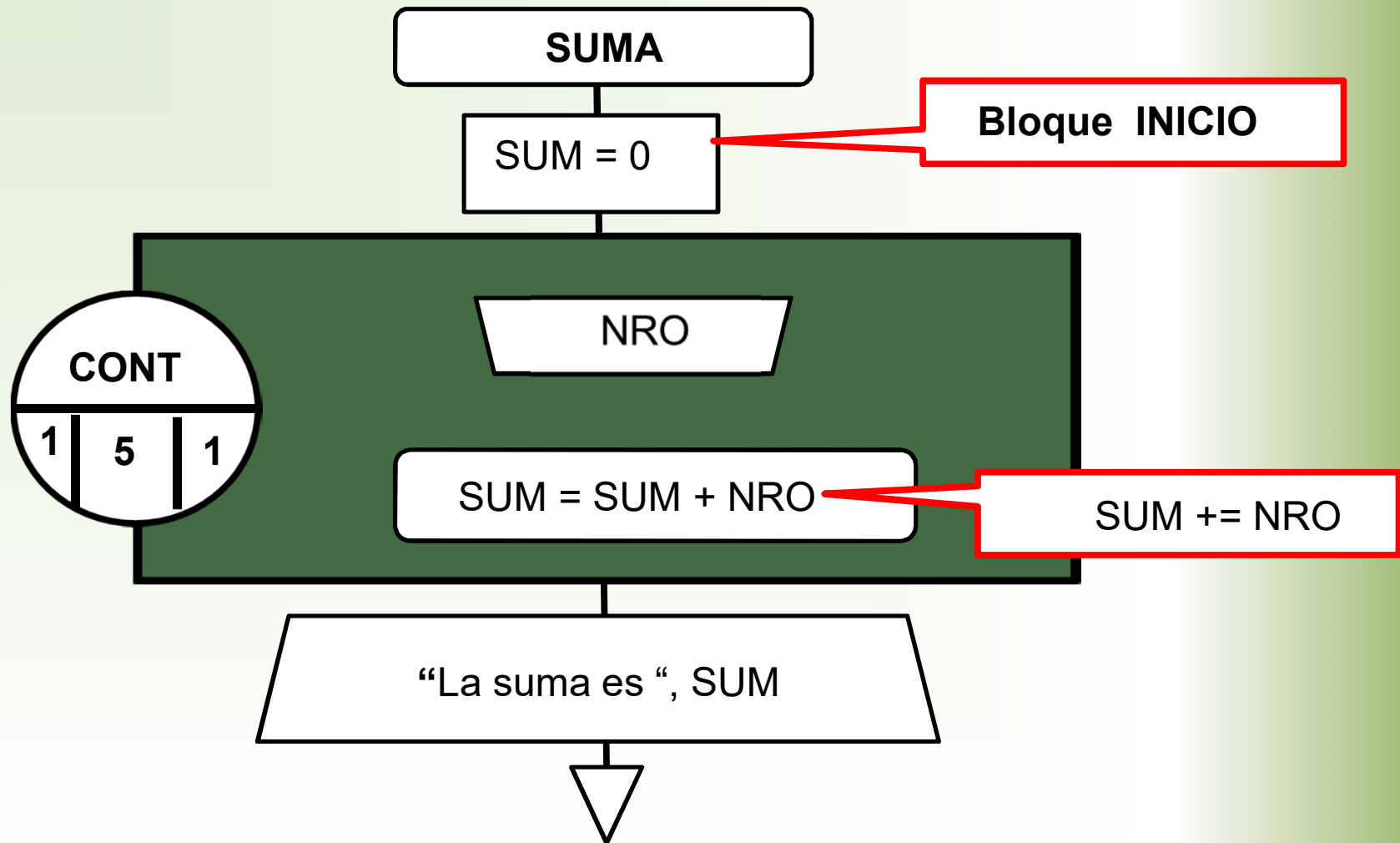
- Dentro del proceso repetitivo

$$\text{SUM} = \text{SUM} + \text{VARIABLE}$$

Ej. $\text{SUM} = \text{SUM} + \text{NRO}$ o $\text{SUM} += \text{NRO}$

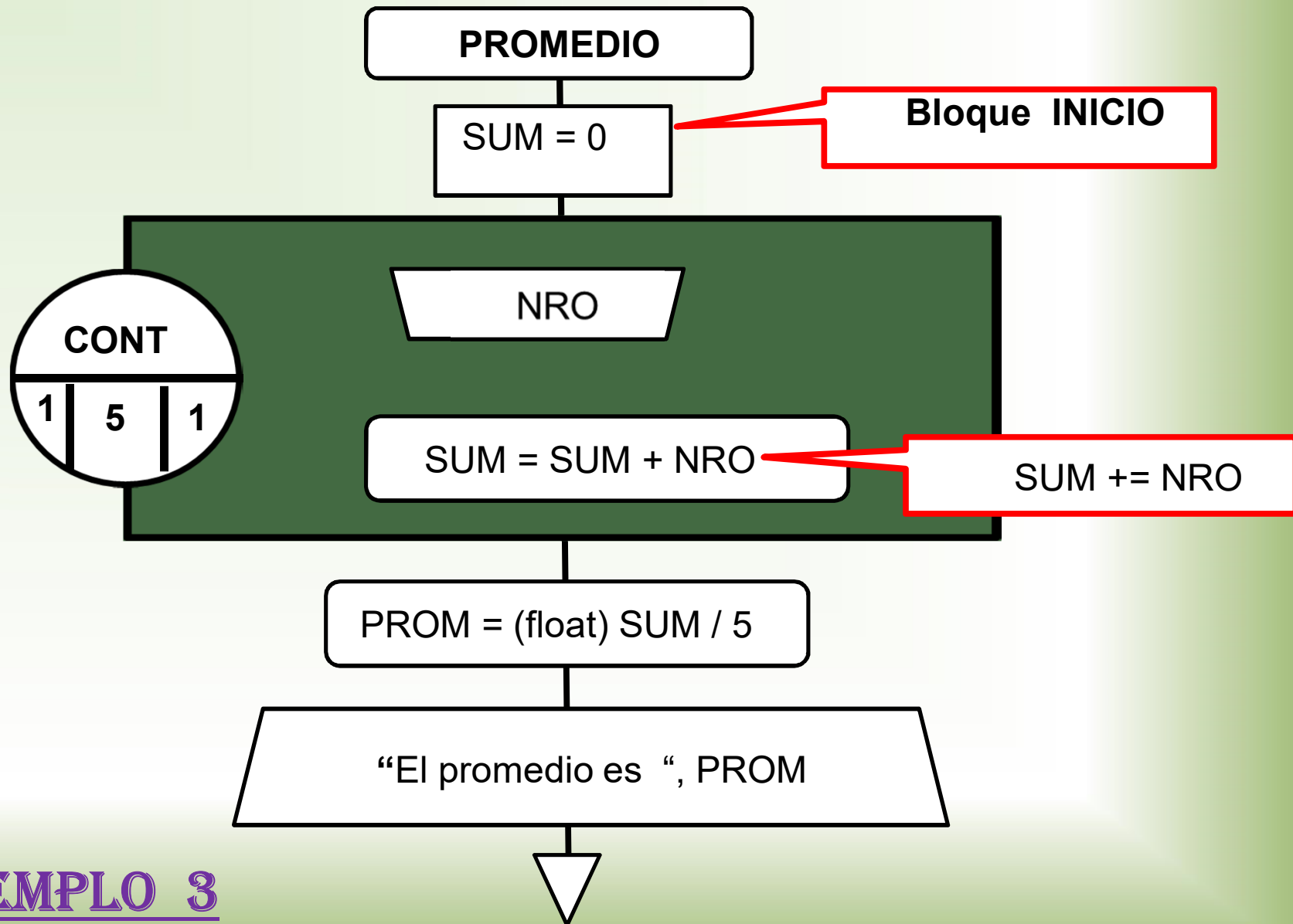
- AL finalizar el proceso repetitivo, se obtiene el resultado.

SUMAR 5 NÚMEROS ENTEROS



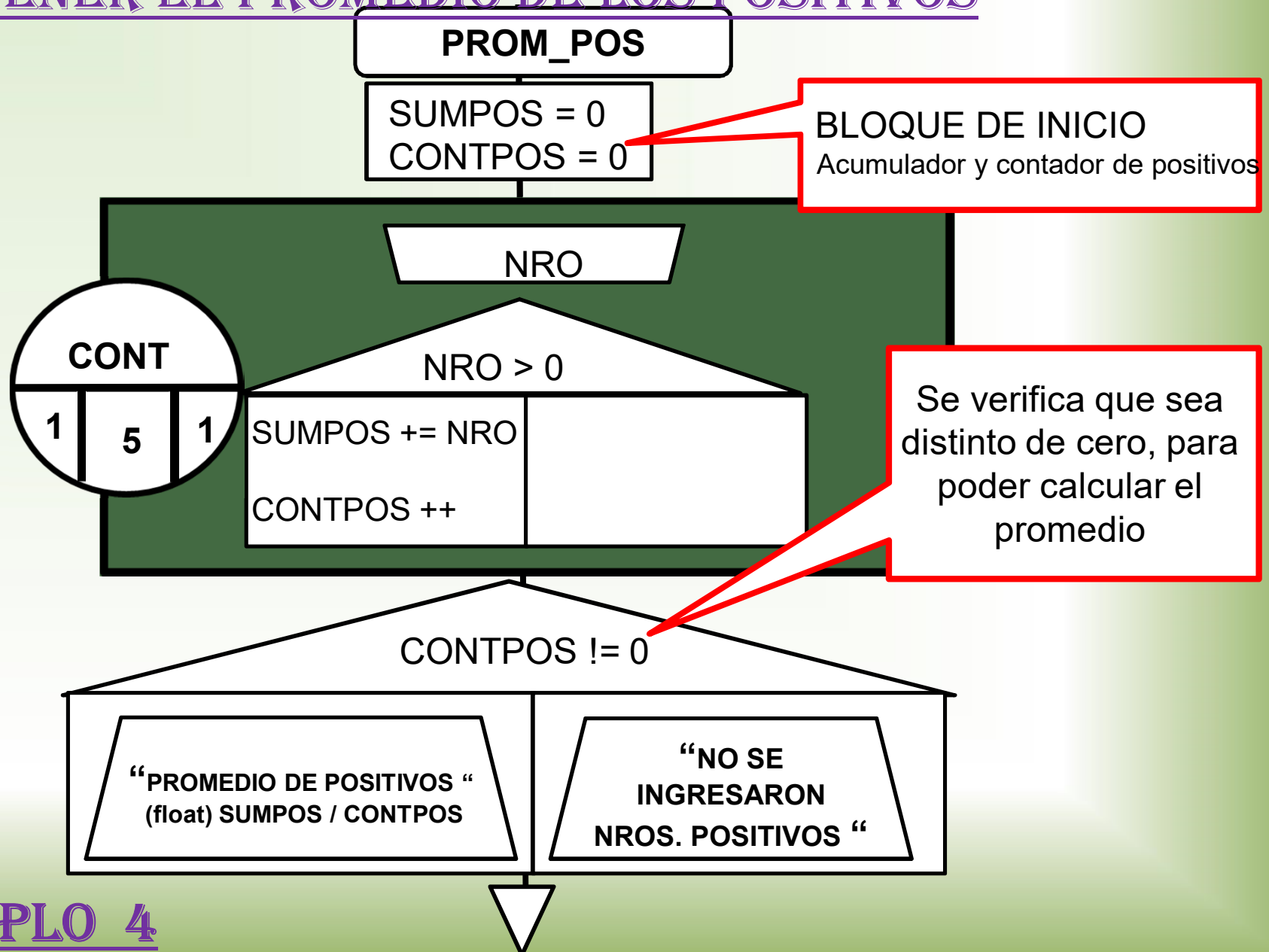
EJEMPLO 2

OBTENER EL PROMEDIO DE 5 NRO. ENTEROS

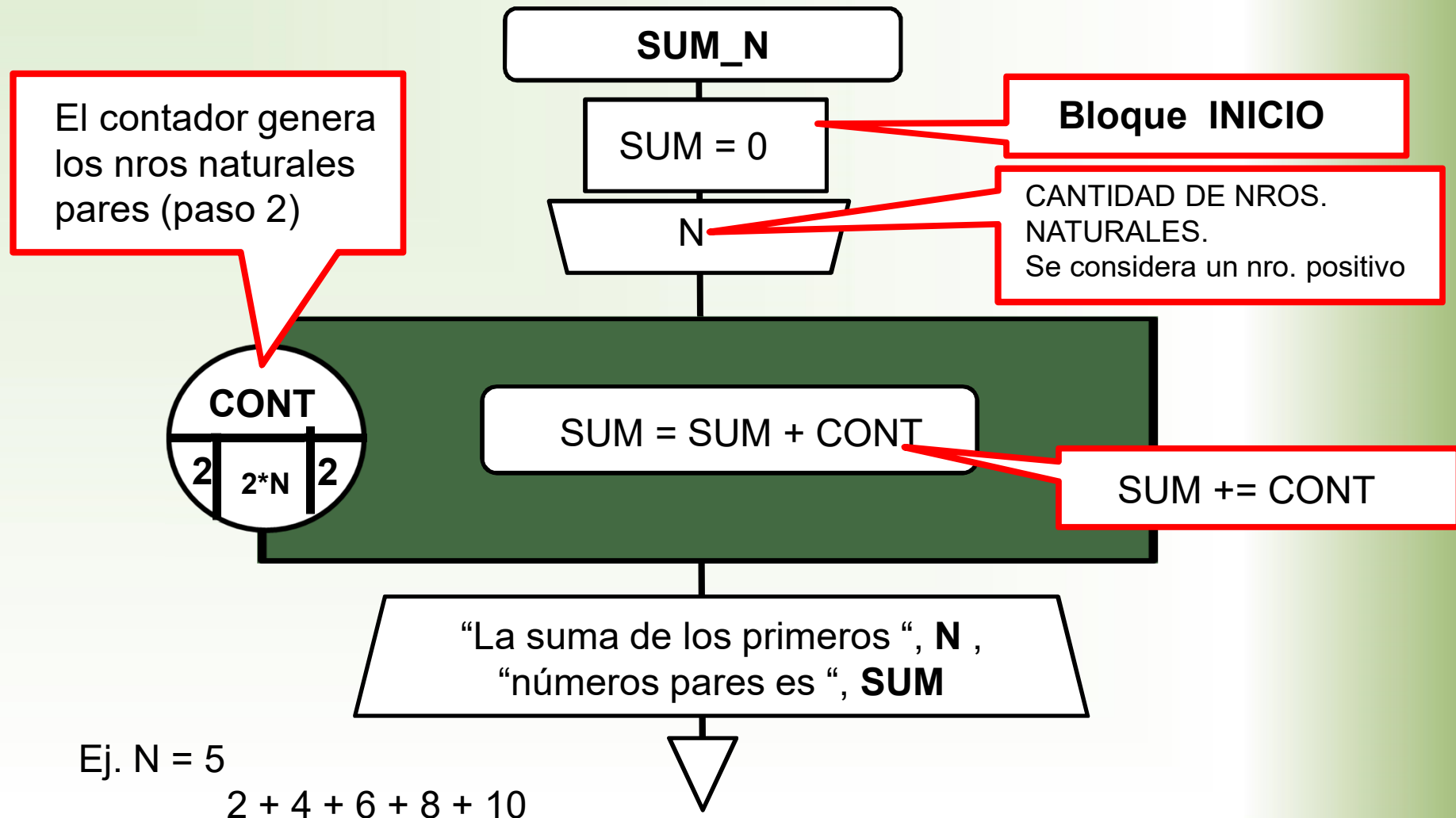


EJEMPLO 3

SE INGRESAN 5 NRO. ENTEROS.
OBTENER EL PROMEDIO DE LOS POSITIVOS

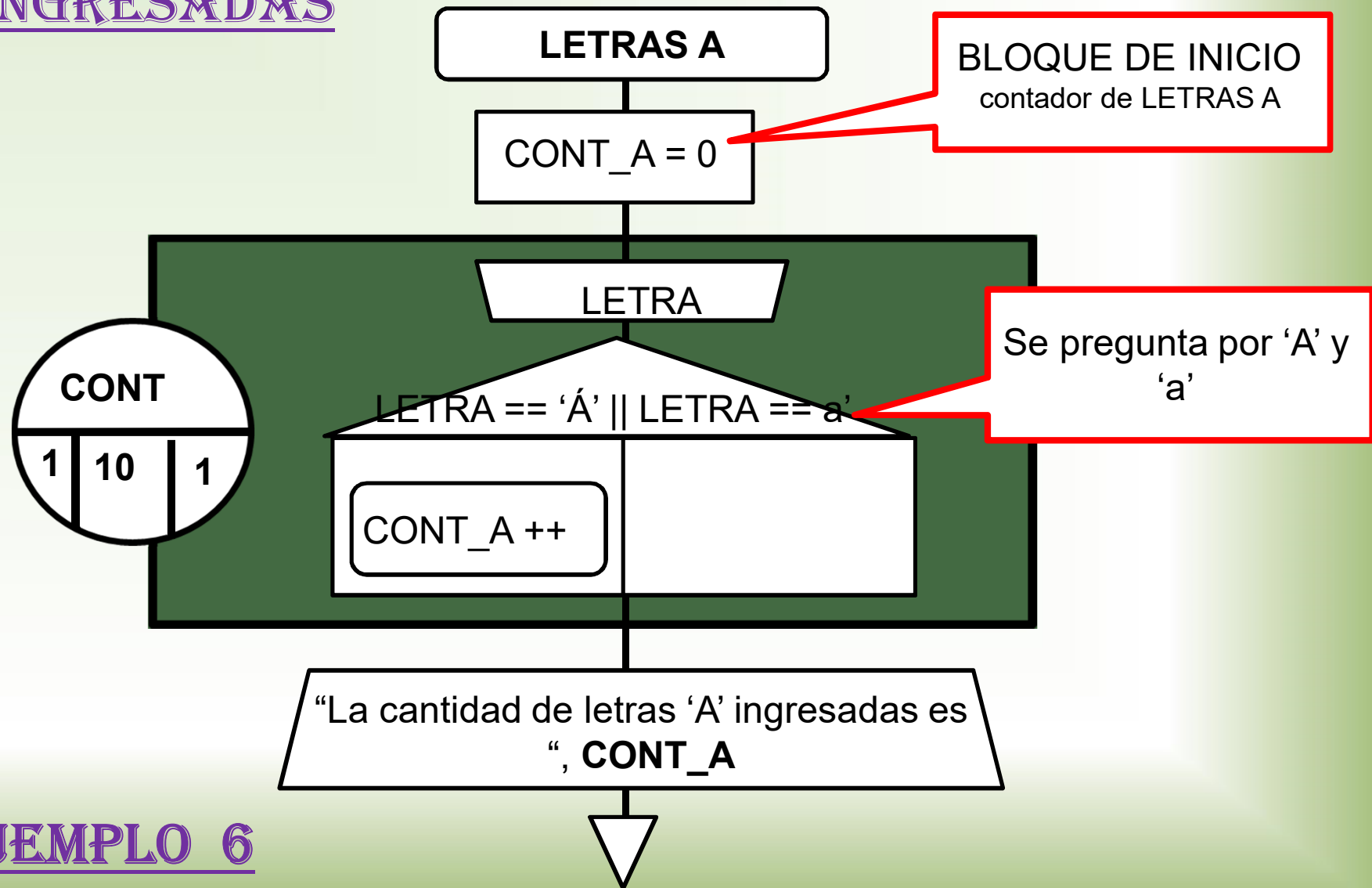


SUMAR LOS PRIMEROS N NUMEROS NATURALES PARES



EJEMPLO 5

SE INGRESAN 10 LETRAS.
INDICAR CUANTAS LETRAS 'A' o 'a' FUERON
INGRESADAS



EJEMPLO 6

CONVERSION DE CARACTERES

#include <ctype.h>

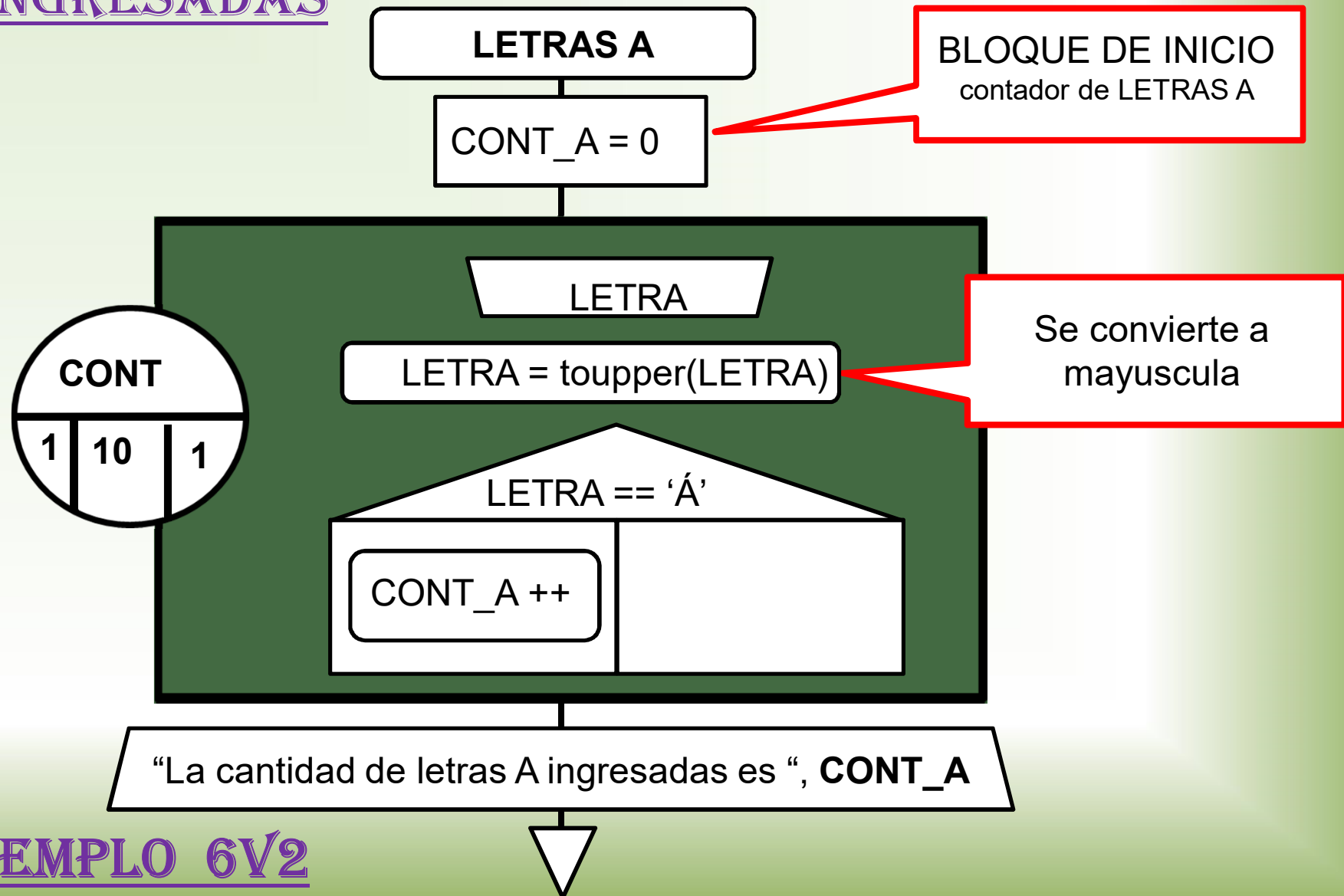
- PARA CONVERTIR DE MINUSCULA A MAYUSCULA

carácter = **toupper** (carácter)

- PARA CONVERTIR DE MAYUSCULA A MINUSCULA

carácter = **tolower** (carácter)

SE INGRESAN 10 LETRAS.
INDICAR CUANTAS LETRAS 'A' O 'a' FUERON
INGRESADAS



EJERCITACION

- ☐ Se ingresa un Nro. y se informa la tabla de multiplicar del 1 al 10.
- ☐ Realizar las tablas de multiplicar de los todos los números del 1 al 10.