



# UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE



Nombre: Francisco Vargas

NRC: 29583

Fecha: 28/12/2025

Tema: Ejercicios capitulo 4

EJERCICIO.4.1.1.

GDB ONLINE: <https://onlinegdb.com/bBBpTGFnA>

```
al>
C:\Users\User\Downloads\4.1. x + v
Introduzca nombre
PEDRO

Introduzca edad
22

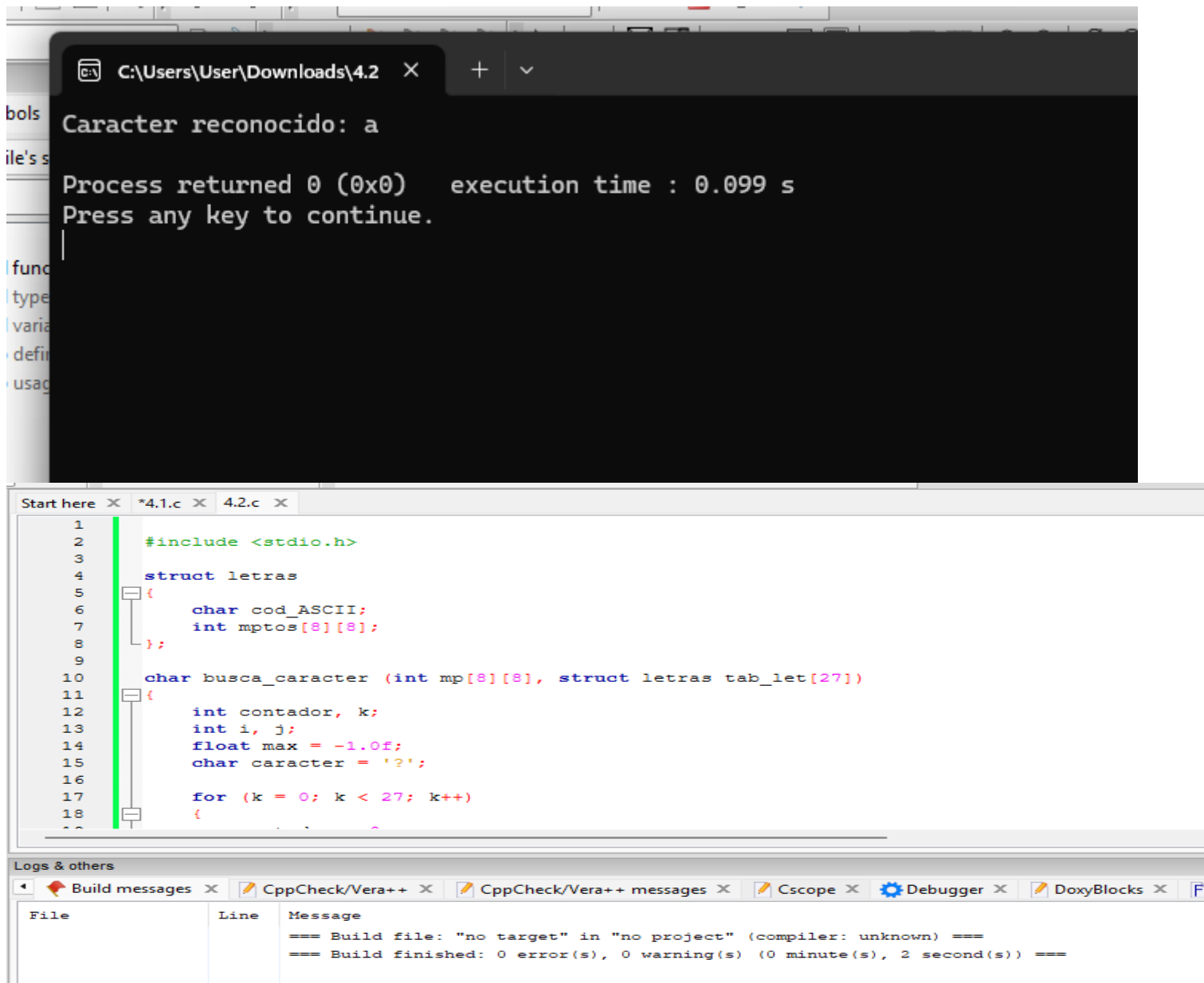
Introduzca ciudad de nacimiento
LOJA
La edad media es: 32.50
El/los nombres mas frecuentes son:
JUAN, nacido en MACHALA
PEDRO, nacido en LOJA

Process returned 2 (0x2)   execution time : 19.661 s
Press any key to continue.
|
```

```
Start here x *4.1.c x
1
2 // problema4_1.c
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5 #include <string.h>
6
7 struct poblacion {
8     char nombre[100];
9     int edad;
10    char ciudad[100];
11    int rep; // Indica las veces que está repetido un nombre
12 };
13 typedef struct poblacion pob;
14
15 int main(void) {
16     int i, j, n = 0;
17     int max = 0;
18     float media = 0.0f;
```

EJERCICIO.4.1.2.

GDB ONLINE: <https://onlinegdb.com/GiLztONGJ>



EJERCICIO.4.1.3.

GDB ONLINE: <https://onlinegdb.com/4eDZJMSX->

```
File C:\Users\User\Downloads\4.3 X + v
mb
Introduzca el numero de vertices:
4
Introduzca los vertices de la forma siguiente x,y
Introduzca vertice 1
0,0
Introduzca vertice 2
4,0
Introduzca vertice 3
4,3
Introduzca vertice 4
0,3

El area del poligono es:      12.000000

Process returned 0 (0x0)   execution time : 28.795 s
Press any key to continue.

1
2 // problema4_3.c
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5
6 struct punto {
7     float x; /* Coordenada x */
8     float y; /* Coordenada y */
9 };
10
11 struct poligono {
12     int nvert; /* N° de vértices */
13     struct punto vert[100]; /* Vector de vértices */
14 };
15
16 float area(struct poligono p) {
17     float areaTotal = 0.0f;
18     int i;
```

EJERCICIO.4.1.4.

GDB ONLINE: <https://onlinegdb.com/jTTCCuoKZ>

```
C:\Users\User\Downloads\4.4 X + v
G
GA
GAM
GAME
GAME
GAME O
GAME OV
GAME OVE
GAME OVER
GAME OVER
INSERT COIN

Process returned 0 (0x0)   execution time : 1.381 s
Press any key to continue.
|
```

```
Start here X *4.1.c X 4.2.c X 4.3.c X 4.4.c X
1
2 // problema4_4.c
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 #define N 10
7 #define M 12
8
9 struct mensaje {
10     char game_over[N];
11     char se_acabo[M];
12 };
13 typedef struct mensaje men;
14
15 void prn_cad(men *m, int n) {
16     int i = 0;
17     while (i < n) {
18         printf("%c", m->game_over[i]);
19     }
```