

Preguntas

1. Determine cuál de los siguientes es un identificador valido

A. record1

B. 1record

*No se puede iniciar con números

C. file_3

D. return

E. \$tax

*No se puede iniciar con signos raros

F. name

G. name and address

*No puede haber espacios

H. name_and_address

I. name-and-address

*No puede haber guiones

J. 123-45-6789

*No puede iniciar con números

2. Escriba las declaraciones apropiadas para cada una de las variables

Variables enteras p, q

- `Int p;`
- `Int q;`

Variables de tipo flotante: x,y,z

- **float** x;
- **float** y;
- **float** z;

Variables de tipo caracter: a,b,c

- **char** a;
- **char** b;
- **char** c;

3. Escriba las declaraciones apropiadas para cada una de las siguientes variables

Variables de punto flotante: root1, root2

- **float** root1;
- **float** root2;

Variables de para un entero largo: counter

- **long** counter;

Variable de entera corta: flag

- **short** flag;

4. Escriba las declaraciones apropiadas para cada una de las siguientes variables

Variable entera: index

- **int** index;

Variable entera sin signo: cust_no

- **unsigned short** cust_no;

Variable de doble precisión: gros, tax, net

- **Double** gros;
- **Double** tax;
- **Double** net;

Variables de tipo caracter current, last

- **char** current;
- **char** last

Variables de tipo punto flotante: error

- **float** error;

5. Escriba las declaraciones e inicializaciones de variables, conforme se muestra a continuación

Variables de tipo punto flotante a=-8.2 y b=0.005

- **float** a=-8.2;
- **float** b=0.005;
- %f

Variables de tipo entero x = 129, y = 87 y z = -22

- **int** x=129;
- **int** y=87;
- **int** z=-22;
- %d

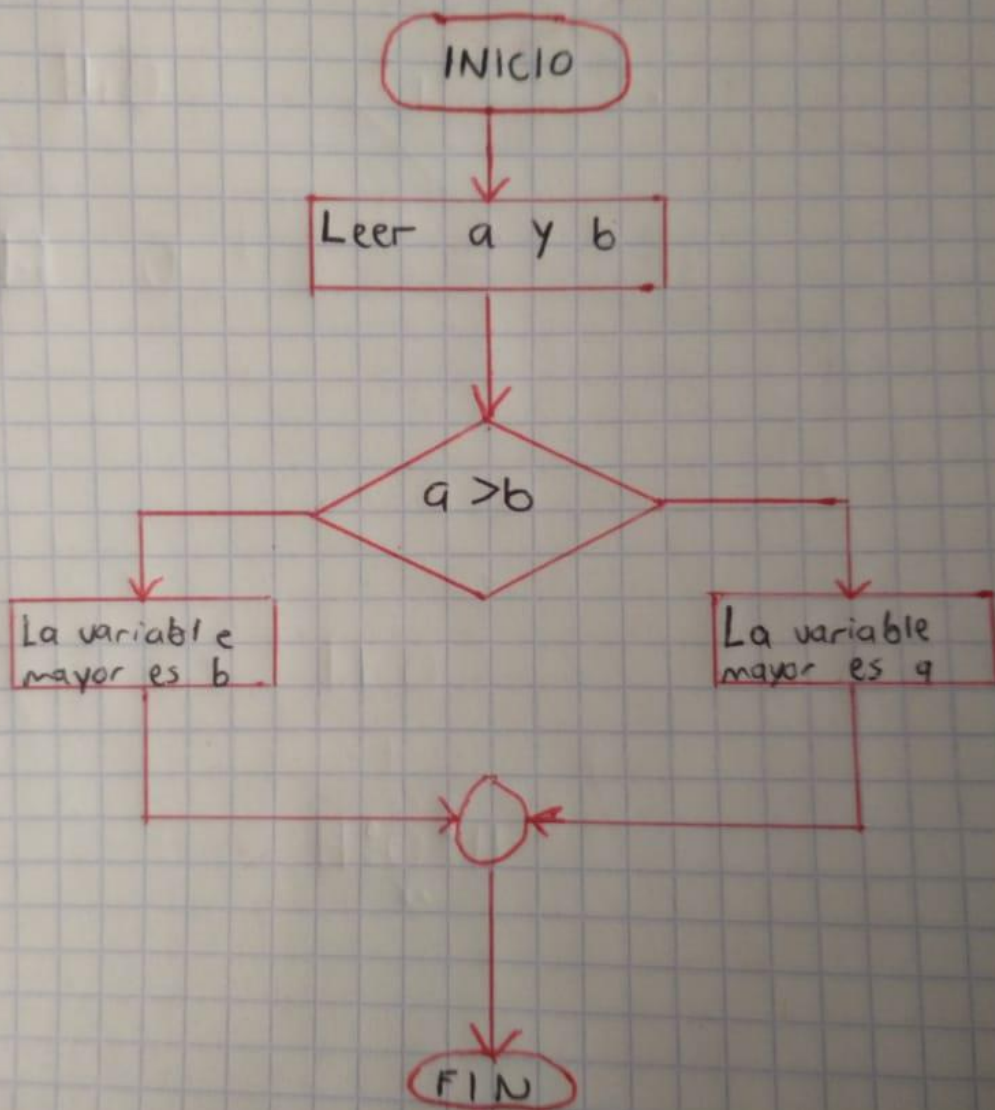
Variables de tipo caracter c1 = 'w', c2 = '&'

- **char** c1=w;
- **char** c2=&;
- %c

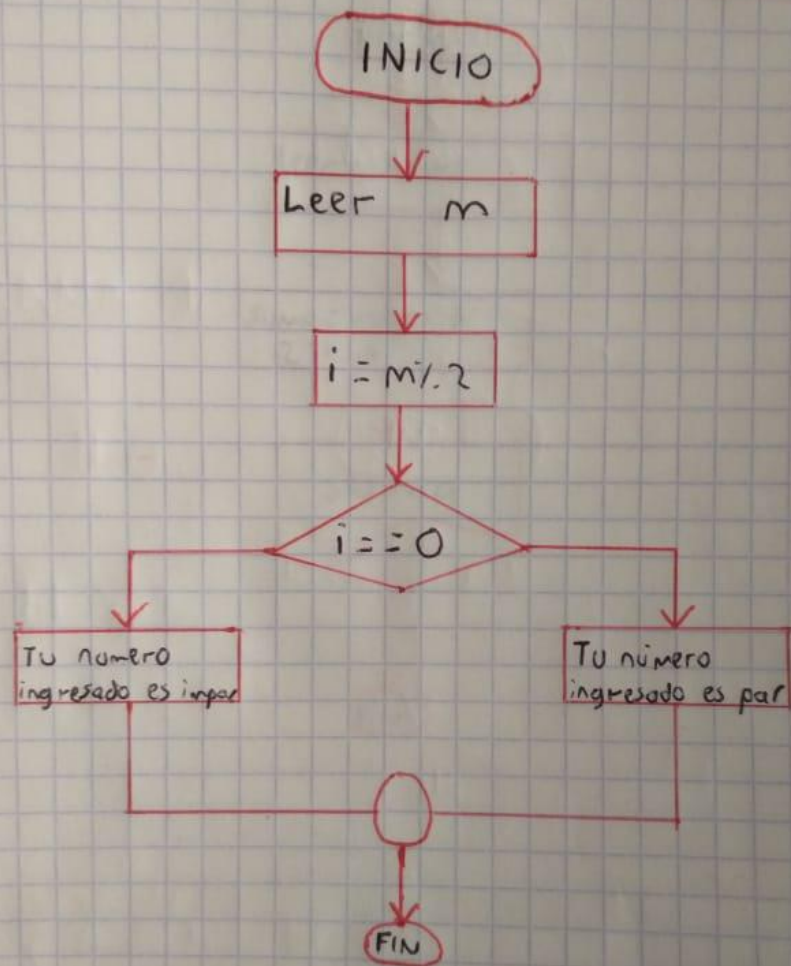
6. Explique que el objetivo de cada expresión

- $a - b$ ■ Restar la variable b a la variable a.
- $a * (b + c)$ ■ sumar la variable b y c, y al resultado, multiplicarlo por la variable c.
- $d = a * (b + c)$ ■ la variable d equivale a sumar la variable b y c, y al resultado, multiplicarlo por la variable c.
- $a \geq b$ ■ la variable a es mayor o igual que la variable b.
- $(a \% 5) == 0$ ■ El módulo de 5 es igual a 0.

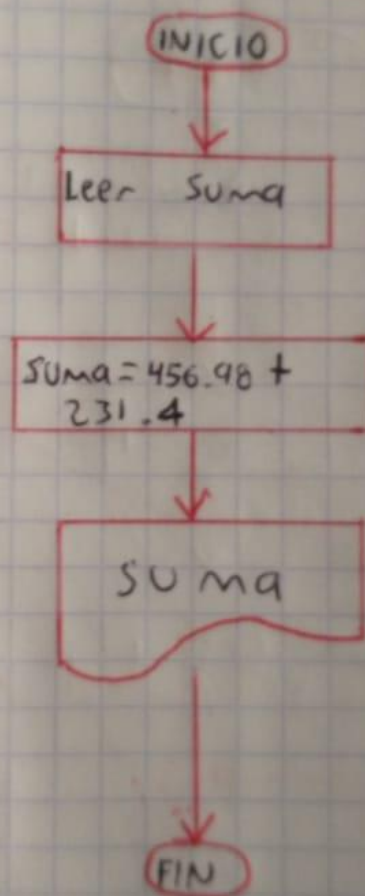
PROGRAMA 1



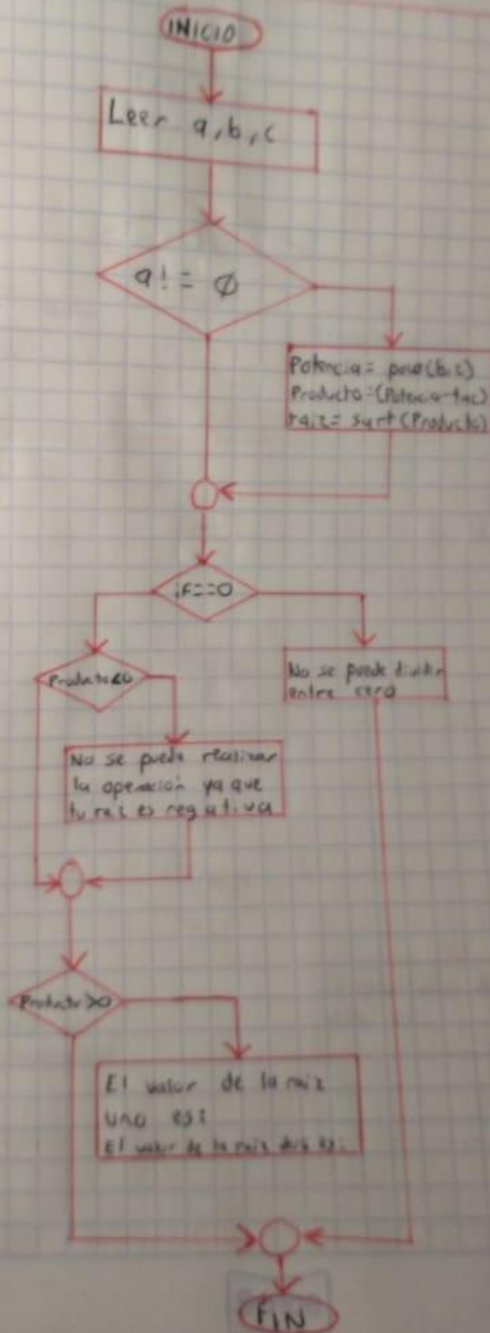
PROGRAMA 2



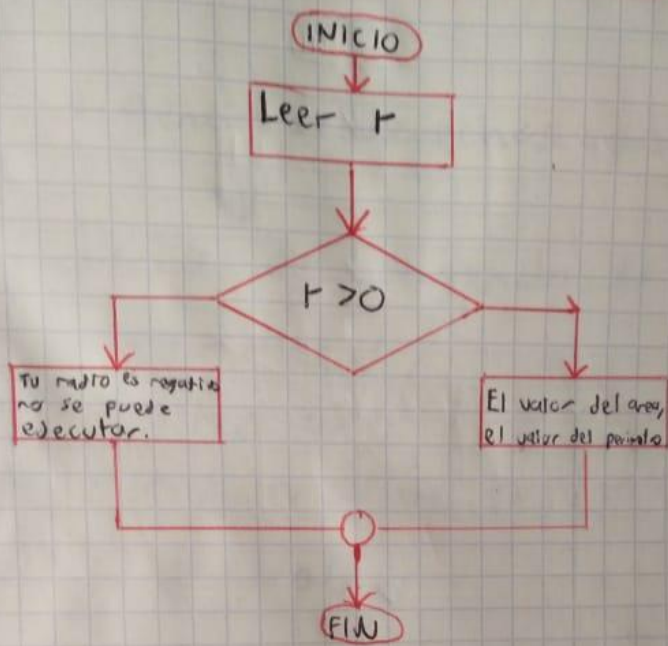
PROGRAMA 3



PROGRAMA 4



PROGRAMA 5



PROGRAMA 6

