

Violeta Ocegueda

Profesor-Investigador

Facultad de Ciencias Químicas e Ingeniería

Universidad Autónoma de Baja California

Campus Tijuana

Programación

Tronco Común de Ingeniería

FCQI

Contenido

Introducción al lenguaje de programación

Estructura básica de un programa

```
/* Inclusion de librerias */  
  
void main() /* cabecera de funcion */  
{ /* inicio de la funcion main */  
  
... /* Sentencias */  
  
} /* fin de la funcion main */
```

Estructura básica de un programa para la clase

```
/* Inclusion de librerias */  
  
void main() /* cabecera de funcion */  
{ /* inicio de la funcion main */  
  
  /* Declaracion de variables */  
  
  /* Entrada de datos */  
  
  /* Procesamiento */  
  
  /* Impresion de resultados */  
  
} /* fin de la funcion main */
```

Zonas de memoria

Variables

- Son objetos que pueden cambiar su valor durante la ejecución de un programa.
- En C una *variable* es una posición en memoria con nombre donde se almacena un valor de un cierto tipo de dato.

La *declaración* de una variable es una sentencia que proporciona información de la variable al compilador C. Su sintaxis es:

```
<tipo_variable> <nombre_variable> = <valor_inicial>;
```

Donde:

- *tipo_variable* es el nombre de un tipo de dato conocido por C.
- *nombre_variable* es un identificador (nombre) válido en C.
- *valor_inicial* es el valor de inicialización de la variable.

Gracias