

Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorios de docencia

Laboratorio de Computación Salas A y B

Profesor:	García Morales Karina		
Asignatura:	Fundamentos de programación		
	1121		
No de Práctica(s):	7		
Integrante(s):	Alvarado Escobedo Jesús Javier		
_			
No. de Equipo de cómputo empleado:			
Semestre:	2019-1		
Fecha de entrega:	9 Octubre del 2018		
Observaciones:			
-			
C.	ALIFICACIÓN:		

Contenido

Objetivo:
Actividades:
Introducción:
Desarrollo
1) Desarrolle un programa que resuelva por pasos la siguiente expresión -3[-5+3(8*9)+5]
2). Usando las tabla de verdad de la función lógica AND (&) y OR () indique la respuesta de AB!=CD&&A D/&&B D
3).Programar una calculadora de dos números que permita realizar la suma, resta, Multiplicación, modulo y que se muestren en pantalla los resultados. (Se requiere entregar el DFD, Pruebas, pseudocódigo, pruebas y condigo fuente en C y sus pruebas de salida)
4). Solicitar las calificaciones de sus prácticas, el promedio de prácticas de su curso se calcula en base a cuatro prácticas calificadas de las cuales se elimina la nota menor y se promedian las tres notas más altas
Pseudocódigo10
5). Ejecutar el siguiente código y explicar que hace cada secuencia de caracteres de escape(Los caracteres de escape son \n, \t, etc.)1
Conclusiones
Bibliografías

Objetivo:

Elaborar programas en lenguaje C utilizando las instrucciones de control de tipo secuencia, para realizar la declaración de variables de diferentes tipos de datos, así como efectuar llamadas a funciones externas de entrada y salida para asignar y mostrar valores de variables y expresiones.

Actividades:

- Crear un programa en lenguaje C que tenga definidas variables de varios tipos, se les asigne valores adecuados (por lectura o asignación directa) y muestre su valor en la salida estándar.
- En un programa en C, asignar valores a variables utilizando expresiones aritméticas; algunas con uso de cambio de tipo (cast)
- Elaborar expresiones relacionales/lógicas en un programa en C y mostrar el resultado de su evaluación.

Introducción:

El lenguaje de programación C fue creado por Brian Kernighan y Dennis Ritchie a mediados de los años 70. La primera implementación del mismo la realizó Dennis Ritchie sobre un computador DEC PDP-11 con sistema operativo UNIX. C es el resultado de un proceso de desarrollo que comenzó con un lenguaje anterior, el BCPL, el cual influyó en el desarrollo por parte de Ken Thompson de un lenguaje llamado B, el cual es el antecedente directo del lenguaje C. El lenguaje C es un lenguaje para programadores en el sentido de que proporciona una gran flexibilidad de programación y una muy baja comprobación de incorrecciones, de forma que el lenguaje deja bajo la responsabilidad del programador acciones que otros lenguajes realizan por si mismos. Así, por ejemplo, C no comprueba que el índice de referencia de un vector (llamado array en la literatura informática) no sobrepase el tamaño del mismo; que no se escriba en zonas de memoria que no pertenecen al área de datos del programa, etc.

El lenguaje C es un lenguaje estructurado, en el mismo sentido que lo son otros lenguajes de programación tales como el lenguaje Pascal, el Ada o el Modula-2, pero no es estructurado por bloques, o sea, no es posible declarar subrutinas (pequeños trozos de programa) dentro de otras subrutinas, a diferencia de como sucede con otros lenguajes estructurados tales

como el Pascal. Además, el lenguaje C no es rígido en la comprobación de tipos de datos, permitiendo fácilmente la conversión entre diferentes tipos de datos y la asignación entre tipos de datos diferentes, por ejemplo la expresión siguiente es válida en C:

float a; /*Declaro una variable para numeros reales*/
int b; /*Declaro otra variable para numero enteros*/
b=a; /*Asigno a la variable para entera el numero real*/

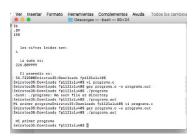
En C, toda variable, antes de poder ser usada, debe ser declarada, especificando con ello el tipo de dato que almacenara.

Toda variable en C se declara de la forma: [, nombre de variable];

Desarrollo.

mi primer programa

salida ya compilado



vi programa.c

Agregar impresiones de pantalla para ejemplificar variables.

```
| Emiratos35:Downloads fp1121alu40$ vi programa.c | Emiratos35:Downloads fp1121alu40$ gcc programa.c -o programa.out | Emiratos35:Downloads fp1121alu40$ ./programa.out | Mi primer programa | Un numero entero es:54 | Un numero decimal es:732.755000 | Un numero con signo es:-16 | Un caracter es:z | Emiratos35:Downloads fp1121alu40$
```

en el editor

```
O Descargas — vi programa.c — 84×24
//Mi primer programa
#include<stdio.h>
int main(){
 printf("\n Mi primer programa\n");
  //Variables enteras
    short numentero=54:
    double numdoub = 732.755;
    unsigned long numsigno = -16;
    char caracter='z';
  //Imprimir las variables
 printf("\n Un numero entero es:%d\n", numentero);
 printf("\n Un numero decimal es:%f\n", numdoub);
 printf("\n Un numero con signo es:%ld\n",numsigno);
 printf("\n Un caracter es:%c\n",caracter);
return 0;
"programa.c" 19L, 468C
```

Ejercicio 'scanf'

```
| Emiratos 35: Downloads fp1121alu40$ vi prograscanf.c |
| Emiratos 35: Downloads fp1121alu40$ gcc prograscanf.c -o prograscanf.out |
| Emiratos 35: Downloads fp1121alu40$ ./prograscanf.out |
| Escriba un valor entero: 45 |
| Escriba un valor real: 3.14 |
| Imprimiendo las variables enteras: Valor de enteroNumero = 45 |
| Valor de caracterA = A |
| Valor de puntoFlotanteNumero = 3.140000 |
| Valor de enteroNumero en base 16 = 2d |
| Valor de caracterA en código hexadecimal = 45 |
| Valor de puntoFlotanteNumero en notación científica = 3.140000e+00 |
| Emiratos 35: Downloads fp1121alu40$ |
```

en editor vi

```
O Descargas — vi prograscanf.c — 107×30
#include <stdio.h>
\overline{//}Este programa muestra la manera en la que se declaran y asignan variables de diferentes tipos: numéricas
(enteras y reales) y caracteres, así como la manera en la que se imprimen los diferentes tipos de datos.
//Es recomendable al inicio declarar todas las variables que se van a utilizar en el programa */
    // variables enteras
  int enteroNumero:
  char caracterA = 65;
     // Variable reales
     double puntoFlotanteNumero;
     // Convierte el entero a carácter (ASCII)
     // Asignar un valor del teclado a una variable
     printf("Escriba un valor entero: ");
     scanf("%d", &enteroNumero);
     printf("Escriba un valor real: ");
     scanf("%lf", &puntoFlotanteNumero);
// Imprimir los valores con formato
     printf("\nImprimiendo las variables enteras:\a\n");
     printf("\tValor de enteroNumero = %i\n", enteroNumero);
     printf("\tValor de caracterA = %c\n",caracterA);
     printf("\tValor de puntoFlotanteNumero = %lf\n", puntoFlotanteNumero);
     printf("\nValor de enteroNumero en base 16 = %x\a\n", enteroNumero);
     printf("\tValor de caracterA en código hexadecimal = %i\n", enteroNumero);
     printf("\tValor de puntoFlotanteNumero en notación científica = %e\n",puntoFlotanteNumero);
// La función getchar() espera un carácter para continuar la ejecución getchar();
return 0;
```

Realizar el pseudocódigo, diagrama de flujo y programa de los siguientes ejercicios:

1) Desarrolle un programa que resuelva por pasos la siguiente expresión -3[-5+3(8*9)+5]

Pseudocódigo.

- 1) Inicio
- 2) Multiplicar (8*9)=(72), su resultado (72)
- 3) Operar -5+3=-2
- 4) Multplicar -2(72)= -144

- 5) A -144 sumar 5, -144+5=-139
- 6) Multiplicar -3 por [-139], -3 [139]=417.
- 7) Resultado es 417.
- 8) Fin

Programa.

```
//pasos la siguiente expresión
 1
        #include<stdlib.h>
 3
 4
        #include<stdio.h>
        //función principal
 6
        int main()
8
             int res=-5+3,multip=8*9,operar=5,opfin=-3,r1;
            printf("======El programa mostrara los pasos======\n");
printf("======Para resolver la siguiente operacion=====\n");
9
10
            printf("======= -3[-5+3(8*9)+5]
11
                                                               ======\n\n\n");
12
             //aaignación de operaci
           printf(" Mediante jerarquia de operaciones primero:\n");
printf(" resolvaremos la multiplicación (8*9) que da como resultado:\n");
printf(" (8*9) = (72)\n");
13
14
15
             printf("%d\n", multip);
16
            printf(" Despues La resta -5+3=\n");
17
              printf("%d\n", res);
18
            printf(" Le sique operar de la siquiente manera: \n");
printf(" -2(72)+5\n");
printf(" Primero -2(72)= \n");
19
20
21
22
              rl=res*multip;
                nrintf("%d\n" rl).
```

```
111 mms (0 \11 ),
25
         rl=r1+5;
26
        printf("%d\n",rl);
       printf(" Por ultimo operar -3[-139] = \n");
27
         rl=r1*-3;
28
          printf("%d\n",rl);
29
       30
31
32
33
34
    return 0;
35
36
```

Ejecución.

2). Usando las tabla de verdad de la función lógica AND (&) y OR (|) indique la respuesta de AB!=CD&&A|D/&&B|D

operador	operación	uso	Resultado
j=	Diferente a	ABi=CD	Verdadero
&&	Υ	CD&&A	
11	0	A D	Falso
&&	Υ	D/&&B	
11	0	B D	

- 3). Programar una calculadora de dos números que permita realizar la suma, resta, Multiplicación, modulo y que se muestren en pantalla los resultados. (Se requiere entregar el DFD, Pruebas, pseudocódigo, pruebas y condigo fuente en C y sus pruebas de salida). Pseudocódigo.
 - 1) Inicio
 - 2) Imprimir"Ingresa 2 numeros"
 - 3) Leer x,z
 - 4) Sum=x+z
 - 5) Resta=x-z

- 6) Multip=x*z
- 7) División=x/z
- 8) Imprimir sum, rest, multip, división;
- 9) Fin

Programa.

```
//Suma,resta,multi,modulo de 2 numeros
 2
 3
        #include<stdio.h>
 4
       //funciones hijas
 5
 6
       //función principal
 8
       main()
     □ {
9
10
           int x,z,sum,rest,multip,div;
           printf("===Calculadora 4 opergoiones basicas===\n");
printf("===Ingrese 2 numeros===\n");
11
12
           scanf("%d""%d", &x, &z);
13
14
           //suma
15
           sum=x+z;
16
           printf("El resultado de la suma es: %d \n", sum);
17
            //iesta
18
           rest=x-z:
19
            printf("El resultado de la resta es: %d \n", rest);
20
            //multiplicación
21
           multip=x*z;
22
            printf("El resultado de la multiplicación es: %d \n", multip);
```

```
/función principal
 8
       main()
 9
10
           int x,z,sum,rest,multip,div;
           printf("==Calculadora 4 operaciones basicas===\n");
printf("==Ingress 2 numeros===\n");
11
12
           scanf("%d""%d", &x, &z);
13
14
15
           sum=x+z;
16
           printf("El resultado de la suma es: %d \n", sum);
17
18
           rest=x-z;
19
            printf("El resultado de la resta es: %d \n", rest);
20
21
           multip=x*z;
22
            printf("El resultado de la multiplicacion es: %d \n", multip);
23
24
           div=x/z;
25
            printf("El resultado de la divicion es: %d \n",div);
26
27
```

Ejecución del programa.

```
C:\Users\javi_\Desktop\prog_devc\serie2\calcu2num.exe

===Calculadora 4 operqciones basicas===

===Ingrese 2 numeros===

6

9

El resultado de la suma es: 15

El resultado de la resta es: -3

El resultado de la multiplicacion es: 54

El resultado de la divicion es: 0

Process returned 0 (0x0) execution time : 3.659 s

Press any key to continue.
```

4). Solicitar las calificaciones de sus prácticas, el promedio de prácticas de su curso se calcula en base a cuatro prácticas calificadas de las cuales se elimina la nota menor y se promedian las tres notas más altas.

Pseudocódigo.

- 1. Inicio
- 2. Pedir números
- 3. Leer a,b,c,d
- 4. A<b,a<c,a<d ¿
- 5. B+c+d=r
- 6. r/3=prom
- 7. Imprimir promedio
- 8. Fin

Programa.

```
#include<stdlib.h>
     main(){
 2
3
         int a,b,c,d,sum,prom;
 4
         printf("ingresa 4 numeros\n");
         scanf("%d %d %d",&a,&b,&c,&d);
5
          if(a<b&&a<c&&a<d){
              printf("El numero menor es; %d ",a);
8
9
          else
10
              sum=a+b+c;
11
             printf("El promedio es: %d",prom);
12
13
      return 0;
14
15
```

Ejecución.

```
C:\Users\javi_\Desktop\prog_codeblocks\prom4calif.exe

pingresa 4 numeros

4

[5

6

17

El numero menor es; 4 El promedio es: 18

Process returned 0 (0x0) execution time: 3.931 s

Press any key to continue.
```

5). Ejecutar el siguiente código y explicar que hace cada secuencia de caracteres de escape(Los caracteres de escape son \n, \t, etc.)

```
#include <stdio.h>
int main(){

printf("Ejercicio de operadores de escape");
printf("\nEste ejemplo es de uso \b de algunas \t secuencias de escape");
printf("\nDar un salto de linea\n");
printf("Tabulador vertical, Tabulador vertical, Tabulador vertical, Tabulador vertical: \v");
printf("Regreso de carro al principio de la linea con el empleo de la r \r");
printf("Se sobreescribe la linea anterior \n");
return 0;
}
```

El programa muestra las distintas maneras de dar formato o uso de escape, como el tabulador salto de línea o regreso a línea de inicio.

Conclusiones.

Lenguaje c es fácil de entender, pero en cuanto abundas mas en el se complica demasiado, de acuerdo con su uso es la medida en que aprenderás de el.

Bibliografías.

https://informatica.uv.es/estguia/ATD/apuntes/laboratorio/Lenguaje-C.pdf