Ejercicio 3

FASE DE ANALISIS

1) void setup() para iniciar el programa

2) para la Asignación de valores conocidos a las variables con el Valor conocido

float a = 4;

float b = 2\*3;

float c = 6+6;

float d = 2;

float x = 1;

float y = 5^2;

float z = 4\*2;

3) para las Expresiones algorítmicas y Llamada a la función expresion1y2

float resultado1 = expresion1(a, b, c, d);

float resultado2 = expresion2(x, y, z);

4)

Para Mostrar resultados

println("Resultado de la expresión 1: " + resultado1);

println("Resultado de la expresión 2: " + resultado2);

5) para la Función para calcular la primera expresión y Calcular la expresión y devolver el resultado

float expresion1(float a, float b, float c, float d)

float resultado = (a\*a + b\*b) / (c - d);

return resultado;

6) para la Función para calcular la segunda expresión y Calcular la expresión y devolver el resultado

float expresion2(float x, float y, float z)

float resultado = (2\*x + 3\*y) / (4\*z);

return resultado

FASE DE DISEÑO

|  |
| --- |
| void setup() {  // Asignación de valores conocidos a las variables  float a = 4; // Valor conocido  float b = 2\*3; // Valor conocido  float c = 6+6; // Valor conocido  float d = 2; // Valor conocido  float x = 1; // Valor conocido  float y = 5^2; // Valor conocido  float z = 4\*2; // Valor conocido    // Expresiones algorítmicas  float resultado1 = expresion1(a, b, c, d); // Llamada a la función expresion1  float resultado2 = expresion2(x, y, z); // Llamada a la función expresion2    // Mostrar resultados (opcional)  println("Resultado de la expresión 1: " + resultado1);  println("Resultado de la expresión 2: " + resultado2);  }  // Función para calcular la primera expresión  float expresion1(float a, float b, float c, float d) {  // Calcular la expresión y devolver el resultado  float resultado = (a\*a + b\*b) / (c - d);  return resultado;  }  // Función para calcular la segunda expresión  float expresion2(float x, float y, float z) {  // Calcular la expresión y devolver el resultado  float resultado = (2\*x + 3\*y) / (4\*z);  return resultado;  } |