

# PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

PROF. PEDRO NÚÑEZ YEPIZ

REPORTE DE PRACTICA #4
ESTRUCTURAS DE CONTROL

KEVIN ALEJANDRO GONZALEZ TORRES 372354

## **REPOSITORIO**

https://github.com/keevin-21/Programacion-Estructurada

### **RESULTADOS**

1.- Programa en C que use un menú para realizar las 4 operaciones básicas, donde el usuario introduce 2 números enteros y realizará la operación según sea su selección del menú.

MENÚ:

- 1.- Suma
- 2.- Resta
- 3.- Multiplicación
  - 4.-División

2.- Programa en C que use un menú para realizar conversiones de unidades de medida, donde el usuario selecciona una opción y realizará la opción según sea su selección del menú.

MENÚ:

- 1.- cm a pulgadas
  - 2.- cm a pies
  - 3.- Km a millas
- 4.- Pulgadas a cm
  - 5.- pies a cm
  - 6.- millas a Km

PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4> cd "c:\Users\kevi PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4> & .\"act2\_2.exe" - MENU DE OPCIONES -\_\_\_\_\_ 1.- CENTIMETROS A PULGADAS 2.- CENTIMETROS A PIES 3.- KILOMETROS A MILLAS 4.- PULGADAS A CENTIMETROS 5.- PIES A CENTIMETROS 6.- MILLAS A CENTIMETROS ELIGE UNA OPCION: 3 KILOMETROS A MILLAS Kilometros: 10 Tu medida en millas es de: 6.21 PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4>

### 3.- Programa en C que lea 6 números, desplegar el valor del número mayor

```
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4> cd "c:\Users\kevi
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4> & .\"act2_3.exe"
Numero #1: 20
Numero #2: 10
Numero #3: 4
Numero #4: 56
Numero #5: 19
Numero #5: 19
Numero #6: 2
El mayor de todos los numeros es: 56.0
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4>
```

4.- Programa en C que sirva para calcular el salario semanal de un trabajador donde se obtiene como dato de entrada las horas semanales trabajadas, el salario por hora.

El programa deberá calcular el salario normal, salario extra y salario total, considerando lo siguiente:

Jornada Normal de 40 horas.

El salario normal se considera las horas trabajadas menores o igual a la jornada normal

Salario extra se considera las horas trabajadas mayores a la jornada normal y se pagan dobles las primeras 9 y triples a partir de la décima hora extra

5.- Programa en C que sirva para desplegar el Total de una llamada telefónica donde se pide como datos de entrada los minutos y el tipo de llamada, se cobra de la siguiente manera:

#### MENÚ:

- 1.- Llamada Local \$3.00 sin límite de tiempo
- 2.- Llamada Nacional \$7.00 por los 3 primeros minutos y \$2.00 minuto adicional
- 3.- Llamada Internacional \$9.00 por los 2 primeros minutos y \$4.00 minuto adicional Desplegar, Subtotal,Iva (16%) y Total.

6.- Programa en C que sirva para calcular el Total a pagar por consumo de agua, donde el dato de entrada son los M3 de agua consumidos, Tomar en cuenta que se cobra escalonada de la Siguiente manera:

Rango1: 0 al 4 M3 \$50 x facturación sin importar cuánto consumió en este rango

Rango2: 5 a 15 M3 \$8.00 x M3

Rango3: 16 a 50 M3 \$10.00 x M3

Rango4: 51 M3 en adelante \$11.00 x M3

Nota: Desplegar SubTotal, Iva(16%), y Total a pagar.

7- En la materia programación estructurada se aplican 5 exámenes, calcular el promedio final de la materia donde la calificación menor de los exámenes se anula y el promedio se calcula en base a 4 exámenes.

Desplegar el promedio final.

```
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4> cd "c:\Users\kevi
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4> & .\"act2_7.exe"
Calificacion del primer examen: 56
Calificacion del segundo examen: 42
Calificacion del tercer examen: 100
Calificacion del cuarto examen: 99
Calificacion del quinto examen: 82
84.00
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4> []
```

8.- Programa en C que sirva para el juego del CHINCHAMPU (Piedra, Papel, Tijera) para 1 jugador y la computadora, (usar condición anidada)

```
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4> cd "c:\Users\kev.
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4> & .\"act2_8.exe"
Juguemos al Piedra, Papel o Tijera:
0 - Piedra
1 - Papel
2 - Tijera
Tu elecci||n: 2
La computadora elige: 1
TiGanaste!
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4>
```

# 9.- Programa en C que sirva para el juego del CHINCHAMPU (Piedra, Papel, Tijera) para 1 jugador y la computadora, (usar selección múltiple)

```
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4> cd "c:\Users\kevin\PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4> & .\"act2_9.exe"
Respuesta de la computadora generada

Selecciona tu opcion

1.- Piedra
2.- Papel
3.-Tijeras

Opcion: 2
Ganaste!
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 4>
```