



# **PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA**

PROF. PEDRO NÚÑEZ YEPÍZ

REPORTE DE PRACTICA #3  
ESTRUCTURAS DE CONTROL DE SELECCIÓN

KEVIN ALEJANDRO GONZALEZ TORRES  
372354

## **REPOSITORIO**

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

## RESULTADOS

1.- Programa en C que lea 3 calificaciones calcule el promedio del alumno y desplegar:

Si prom < 30 Repetir

Si prom  $\geq 30$  y prom < 60 extraordinario

Si prom  $\geq 60$  y prom < 70 suficiente

Si prom  $\geq 70$  y prom < 80 Regular

Si prom  $\geq 80$  y prom < 90 bien

Si prom  $\geq 90$  y prom < 98 muy bien

Si prom  $\geq 98$  y prom  $\leq 100$  excelente

Si prom > 100 Error en promedio

(OPTIMIZADO)

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL  JUPYTER

6.- Orden ascendente
7.- Horoscopo
0.- SALIR
ESCOGE UNA OPCION: 1
Ingrese la primera calificacion: 10
Ingrese la segunda calificacion: 100
Ingrese la tercera calificacion: 100
Calificacion: Suficiente
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 3>
```

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

PROBLEMS   OUTPUT   DEBUG CONSOLE   TERMINAL   JUPYTER

ESCOGE UNA OPCION: 2

Juguemos al Piedra, Papel o Tijera:

0 - Piedra

1 - Papel

2 - Tijera

Tu eleccion: 2

La computadora elige: 2

¡Empate!

PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 3>

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

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL  JUPYTER

ESCOGE UNA OPCION: 3
Respuesta de la computadora generada

Selecciona tu opcion
    1.- Piedra
    2.- Papel
    3.-Tijeras

Opcion: 2
Perdiste!
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 3> 
```

4.- Programa en C que lea 3 números y desplegar cuál número es el mayor (usar AND o OR)

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL  JUPYTER

1.- Calificaciones
2.- Piedra, papel o tijera (if)
3.- Piedra, papel o tijera (switch)
4.- Numero mayor
5.- Numero medio
6.- Orden ascendente
7.- Horoscopo
0.- SALIR
ESCOGE UNA OPCION: 4
Ingrese el primer numero: 51
Ingrese el segundo numero: 2
Ingrese el tercer numero: 54
El tercer numero (54) es el mayor.
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 3> |
```

5.- Programa en C que lea 3 números y desplegar el número del medio (usar AND o OR)

```
PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL JUPYTER

1.- Calificaciones
2.- Piedra, papel o tijera (if)
3.- Piedra, papel o tijera (switch)
4.- Numero mayor
5.- Numero medio
6.- Orden ascendente
7.- Horoscopo
0.- SALIR
ESCOGE UNA OPCION: 5
Ingrese el primer numero: 141
Ingrese el segundo numero: 24
Ingrese el tercer numero: 32
El numero del medio es: 32
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 3> |
```

6.- Programa en C que lea 3 números y despegarlos en forma ascendente (usar AND o OR)

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL  JUPYTER

1.- Calificaciones
2.- Piedra, papel o tijera (if)
3.- Piedra, papel o tijera (switch)
4.- Numero mayor
5.- Numero medio
6.- Orden ascendente
7.- Horoscopo
0.- SALIR
ESCOGE UNA OPCION: 6
Ingrese el primer número: 15
Ingrese el segundo número: 25
Ingrese el tercer número: 6
Los números en forma ascendente son: 6, 15, 25
PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 3> |
```



7.- Función en C que pida el mes y día de nacimiento de una persona y el programa le despliega el signo del zodiaco que le corresponde y su correspondiente frase del Dia.

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL  JUPYTER

2.- Piedra, papel o tijera (if)
3.- Piedra, papel o tijera (switch)
4.- Numero mayor
5.- Numero medio
6.- Orden ascendente
7.- Horoscopo
0.- SALIR

ESCOGE UNA OPCION: 7
Escribe (en numero de un solo digito) tu mes de nacimiento: 9
Escribe (en un numero de dos digito) tu dia de nacimiento: 24
Libra
Buscar la Balanza en tu Vida.
Libra debe equilibrar su vida y trabajar en su salud y estado psiquico. La meditacion y el ejercicio serin clave para mantener la calma y tomar decisiones.

PS C:\Users\kevin\Desktop\UABC\TercerSemestre\Programacion Estructurada\Actividad 3>
```