| **Ingeniero en computación**  **Ingeniero en Software y tecnologías emergentes**  **Materia:** Programación Estructurada / Clave **36276**  **Alumno:** Kevin Alejandro Gonzalez Torres  **Matrícula:** 372354  **Maestro:** Pedro Núñez Yépiz  **Actividad Numero:** 8  **Tema - Unidad:** Vectores y matrices  **Ensenada Baja California a 1 de octubre del 2022** |
| --- |

| 1. **INTRODUCCIÓN** |
| --- |
| En este reporte se mostrará el uso de vectores y matrices, de sus distintos usos en diversas aplicaciones diarias y de cómo funcionan. |

| 1. **COMPETENCIA** |
| --- |
| Se practicará y se aprenderá el uso de los vectores y las matrices. |

| 1. **FUNDAMENTOS** |
| --- |
| Vectores:  <https://info64.ro/en/Vectors/>  <https://es.wikibooks.org/wiki/Programaci%C3%B3n_en_C/Vectores>  Matrices:  <https://beginnersbook.com/2014/01/2d-arrays-in-c-example/>  <https://www.programiz.com/c-programming/c-multi-dimensional-arrays> |

| 1. **PROCEDIMIENTO** |
| --- |
| **Realiza programa en C el programa deberá tener el siguiente menú.**  **MENÚ**  **1.-** LLENAR VECTOR 1 (MANUALMENTE)  **2.-** LLENAR VECTOR 2 ALEATORIAMENTE  **3.-** LLENAR VECTOR 3 (CON VECTOR1 Y VECTOR2)  **4.-** IMPRIMIR VECTORES  **5.-** LLENA MATRIZ 4 X 4  **6.-** IMPRIMIR MATRIZ  **0.-** SALIR  **NOTA:** EL PROGRAMA DEBERÁ REPETIRSE CUANTAS VECES LO DESEE EL USUARIO  **NOTA 2:** EL VECTOR 1 DE 10 POSICIONES, NÚMEROS DEL 30 AL 70  **NOTA 3:** EL VECTOR 2 DE 10 POSICIONES CON NÚMEROS GENERADOS ALEATORIAMENTE DEL 1 AL 20 (SIN REPETIR)  **NOTA 4:** EL VECTOR 3 DE 20 POSICIONES, CON LOS DATOS DEL ARREGLO1 Y ARREGLO2  **NOTA 5:** MATRIZ 4 X 4 LLENARLA CON LOS DATOS DEL VECTOR1 Y VECTOR2, |

| 1. **RESULTADOS Y CONCLUSIONES** |
| --- |
| **1.-**    **2.-** |
| **3.-**    **4.-**    **5.-**    **6.-** |

| 1. **ANEXOS** |
| --- |
| GTKA\_RP08\_PE\_ANEXOS |

| 1. **REFERENCIAS** |
| --- |
| **Diseño de algoritmos y su codificación en lenguaje C**  Corona, M.A. y Ancona, M.A. (2011)..  España: McGraw-Hill.  ISBN: 9786071505712  **Programación estructurada a fondo:implementación de algoritmos en C**  :Pearson Educación.Sznajdleder, P. A. (2017)..  Buenos Aires,Argentina: Alfaomega  **Como programar en C/C++**  H.M. Deitel/ P.J. Deitel  Segunda edición  Editorial: Prentice Hall.  ISBN:9688804711  **Programación en C.Metodología, estructura de datos y objetos**  Joyanes, L. y Zahonero, I. (2001)..  España:McGraw-Hill.  ISBN: 8448130138 |