Universidad Mariano Gálvez de Guatemala
Facultad de Ingeniería Matemática y Ciencias Físicas
Campus Villa Nueva Guatemala
Ingeniería en Sistemas de Información y Ciencias de la Computación

Curso: Programación I

Código de la carrera: 5090

Código de curso: 012

Sección: A

Fecha: 2/02/2024

Laboratorio III

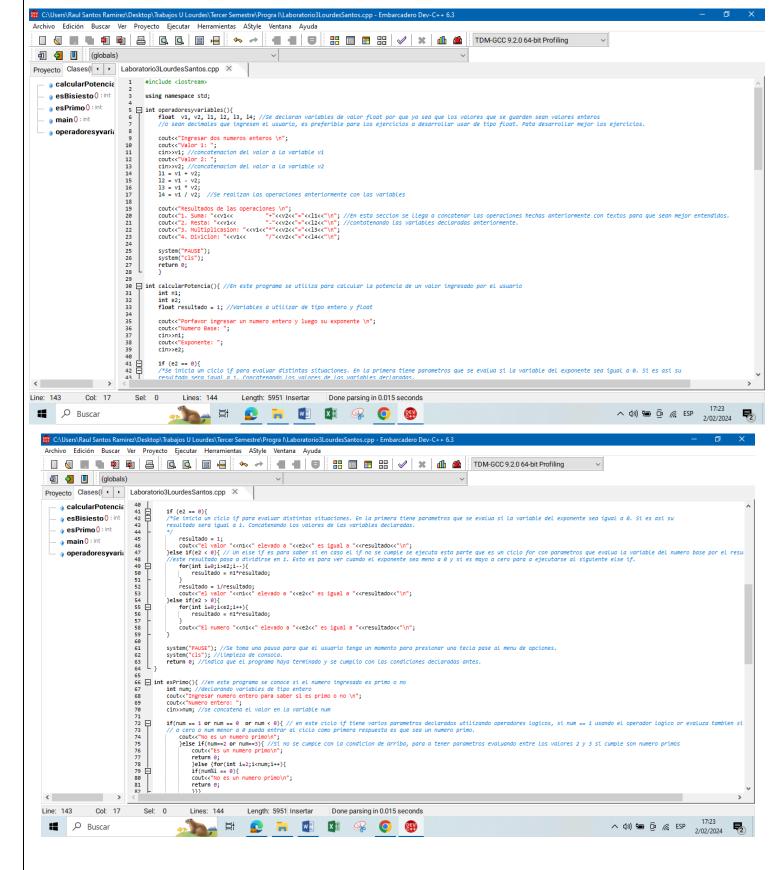
Fátima Lourdes Santos Guzmán. 23-5148

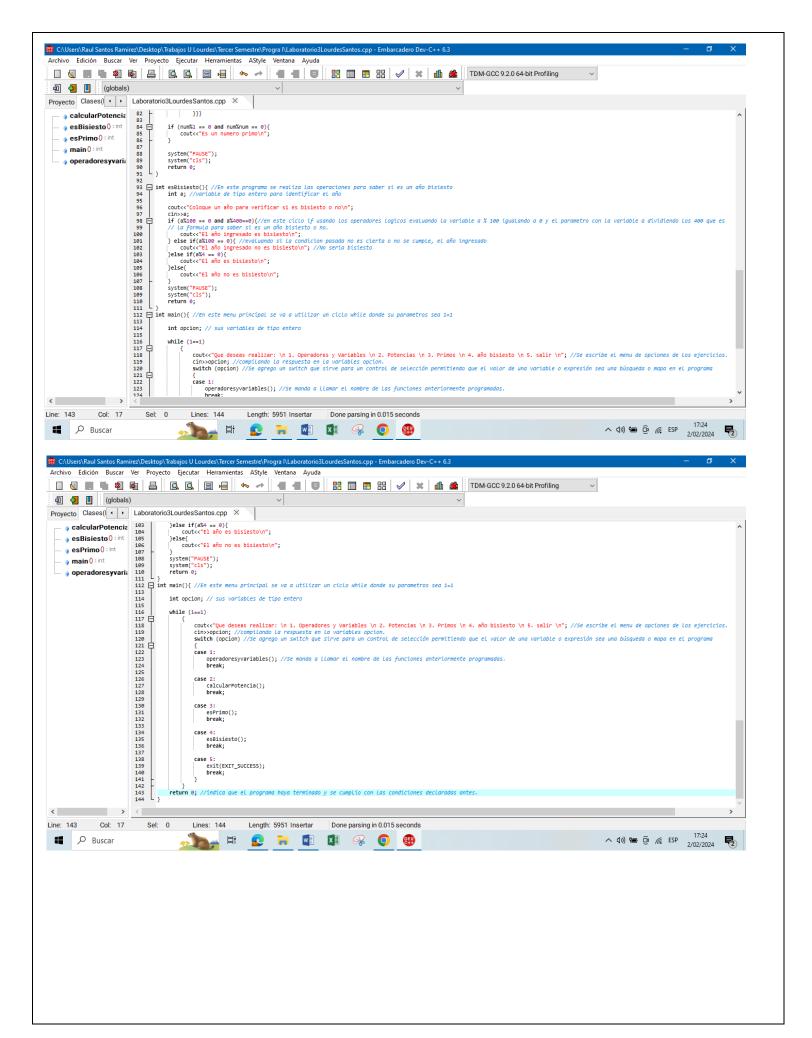
Introducción

En la presente documentación del laboratorio 2, se realizó un programa donde se incluye operadores aritméticos, lógicos y de relación. Este programa estaba basado en lenguaje de C++. Se utilizó distintas variables de tipo float, int, ciclo while. Se compone por un programa principal llamado int main donde se incluye el ciclo while con los case para llamar a cada función para poder ejecutarse cuando el usuario lo indica. Son varios programas que son básicos y esencial para iniciar con las practicas del lenguaje C++.

Laboratorio 1

Calculadora





```
C:\Users\Raul Santos Ramirez\Desktop\Trabajos U Lourdes\Tercer Semestre\Progra I\Laboratorio3LourdesSantos.exe
Que deseas realizar:
 1. Operadores y Variables
 Potencias
 3. Primos
 4. a±o bisiesto
 5. salir
Ingresar dos numeros enteros
Valor 1: 21
Valor 2: 2
Resultados de las operaciones
1. Suma: 21+2=23
2. Resta: 21-2=19

 Multiplicasion: 21*2=42

4. Divicion: 21/2=10.5
Presione una tecla para continuar . . .
C:\Users\Raul Santos Ramirez\Desktop\Trabajos U Lourdes\Tercer Semestre\Progra I\Laboratorio3LourdesSantos.exe
Que deseas realizar:
1. Operadores y Variables
2. Potencias
3. Primos
4. a±o bisiesto
5. salir
Porfavor ingresar un numero entero y luego su exponente
Numero Base: 3
Exponente: 4
El numero 3 elevado a 4 es igual a 81
Presione una tecla para continuar . . .
 C:\Users\Raul Santos Ramirez\Desktop\Trabajos U Lourdes\Tercer Semestre\Progra
Oue deseas realizar:

    Operadores y Variables

 Potencias
 Primos
 4. ato bisiesto
 salir
Ingresar numero entero para saber si es primo o no
Numero entero: 2
Es un numero primo
Que deseas realizar:

    Operadores y Variables

 2. Potencias
 3. Primos
 4. a±o bisiesto
 5. salir
Que deseas realizar:

    Operadores y Variables

 Potencias
  3. Primos
 4. a±o bisiesto
  5. salir
```

Coloque un a±o para verificar si es bisiesto o no

Presione una tecla para continuar . . .

2023

El a±o no es bisiesto

■ C:\Users\Raul Santos Ramirez\Desktop\Trabajos U Lourdes\Tercer Semestre\Progra I\Laboratorio3LourdesSantos.exe

```
Que deseas realizar:

1. Operadores y Variables

2. Potencias

3. Primos

4. a±o bisiesto

5. salir

6

Process exited after 2.341 seconds with return value 0
```

Conclusión

En conclusión, en este laboratorio fue una mejora en los ejercicios pasados en el laboratorio 2, donde se vuelve a recalcar la importancia de utilizar correctamente como se usan los ciclos, aplicando como opción nueva el do while que es de mucha ayuda para ejercicios complejos con varias opciones por realizar, el Switch que es una ayuda para hacer una búsqueda rápida en el programa. Incluyendo también los parámetros a las condicionales.

Principalmente se llevó acabo que se aprenda como ir creando y llamando varias funciones al menú principal, sin tener que compilar mucho código o hacer en el mismo menú principal las operaciones. Al contrario, se realizan funciones apartes para que sea menos laborioso tener mucho código en el int main.

