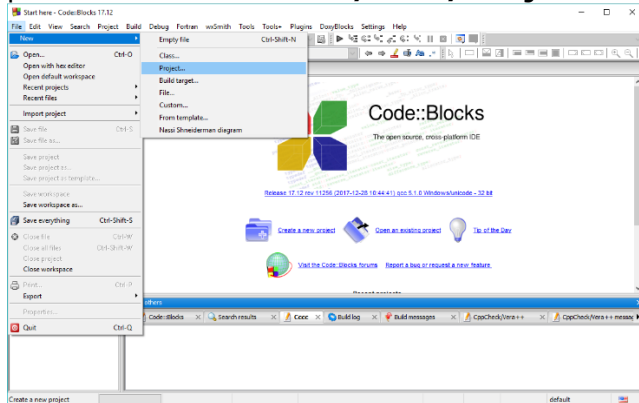
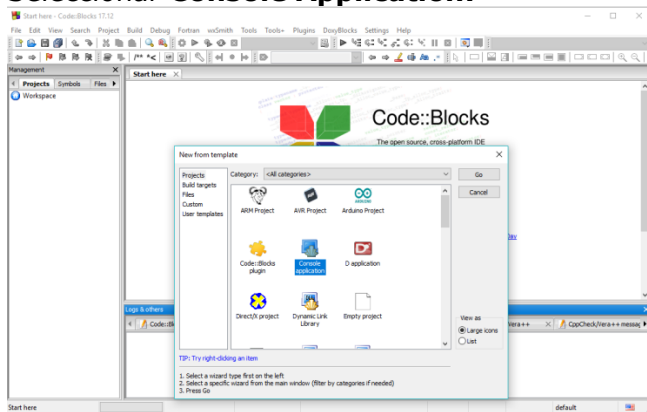


El entorno Code::Blocks. Empezando a programar en C.
Enunciados:

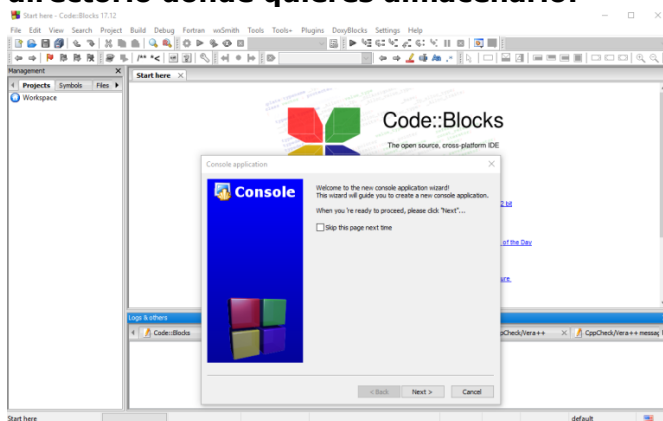
1. Ejecutar la aplicación Code Blocks y crear un nuevo proyecto en un directorio de tu pendrive, para ello seleccionar **File / New / Project**:



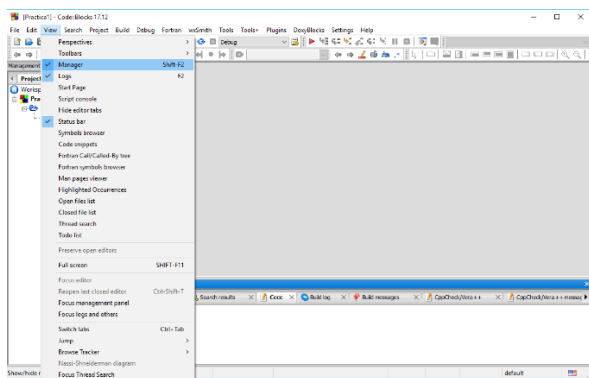
Seleccionar **Console Application**:



Continuar..., seleccionar como **Lenguaje C**, como título por ejemplo **practica1** e indica el directorio dónde quieres almacenarlo:

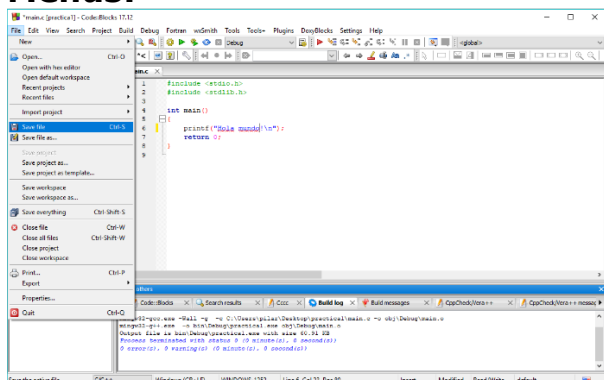


Cuando has creado el proyecto, si no puedes ver la ventana **Management** para trabajar con los ficheros del proyecto, puedes seleccionarla desde **View / Manager**:

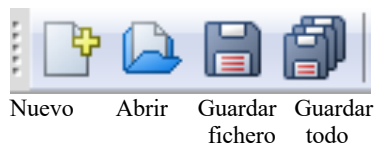


2.- Una vez hecho esto, abre la carpeta **Sources** y el archivo **main.c** para editarlo, compilarlo y posteriormente ejecutarlo (bien desde la opción **Build** o desde los iconos):

Menús:

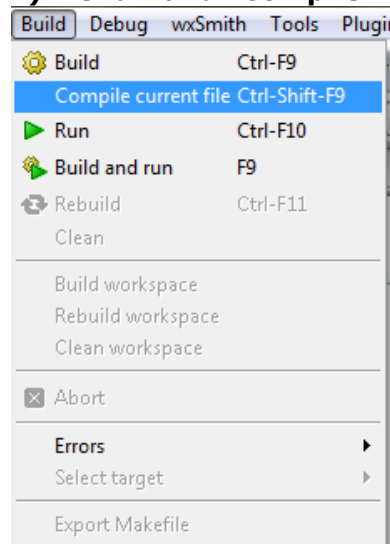


Iconos:



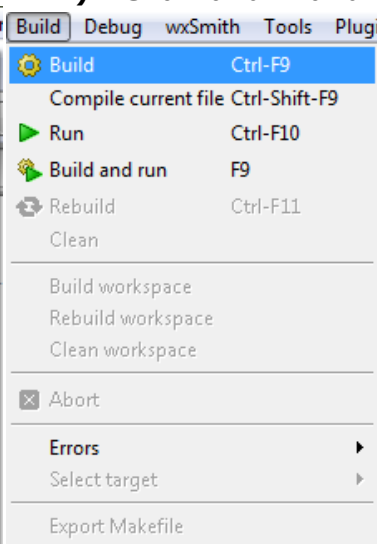
Compilar y ejecutar el programa anterior, desde la barra de menús opción **Build**. Corregir errores si fuese necesario.

A) Menú Build>Compile



Abreviado: Ctrl+Shift+F9

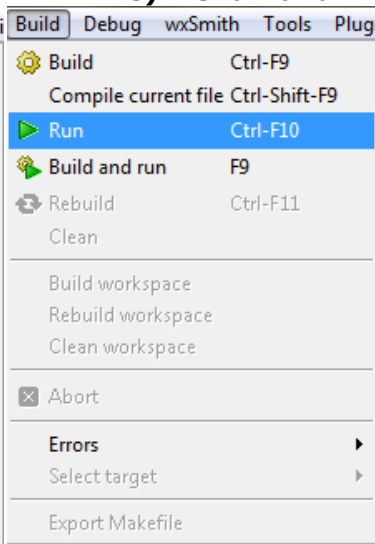
B) Menú Build>Build



Abreviado: Ctrl+F9

Icono:

C) Menu Build>Run



Abreviado: Ctrl+F10

Icono:

B) y C) en un paso: **Menú Build> Build and run**, abreviado F9, icono

Comprueba que se han creado los ficheros **.o** y **.exe** en las carpetas correspondientes del proyecto creado.

modifica el código que se te ha presentado de la función main.c con el siguiente código:

```
//Practica 1, programa 1
/* REALIZADO POR: pon aquí tu nombre
   MATRICULA: pon aquí tu numero de matricula*/
```

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf ("Hola Mundo!\n");
    return 0;
}
```

NOTA:

Con // se introduce un comentario de una línea

Con /*...comentario...*/ se introduce un comentario en tantas líneas como se quiera

\n provoca un salto de línea

Ahora: Guardar el programa, opciones de *salvar* (**Save**) del menú **File** de la barra de menús

3.- Haz los cambios necesarios en la función **main.c** para que el programa en vez de escribir **Hola Mundo!** escriba tu nombre y en la línea siguiente tu número de matrícula.

Copia a continuación el programa editado:

```
#include <stdio.h>

//Practica 1, programa 1
/* REALIZADO POR: Esperanza Macarena Plaza Martínez
MATRICULA: br0427*/

int main()
{
    printf ("Esperanza Macarena Plaza Martinez\n");
    printf("Nº de matricula: br0427");y

    return 0;
}
```

4.- Crea un nuevo proyecto para implementar un programa que lea un nº entero positivo y realice con él las siguientes acciones:

- suponiendo que el nº representa una cantidad de segundos, lo imprima como una hora en el formato hh:mm:ss, estando las horas en el rango 00..23.
- imprima el inverso de los dos últimos dígitos del número nº. Por ejemplo, si el nº leído es 82695, imprimirá 59.

Una vez completado el programa y funcionando correctamente, copiar el código en el siguiente espacio y subirlo a moodle.

```
#include<stdio.h>

int main(){
    //Declaracion de variables
    int num = 0;
    int resto = 0;
    int invertido = 0;
    int seg = 0;
    int min = 0;
    int hora = 0;

    //pedri numero por pantalla
    printf("Introduce un numero: ");
    scanf("%d", &num);

    //Formato hora
    seg = num % 60;
    min = num / 60;
    hora = min / 60;

    if(min > 60){
        min = min % 60;
    }
    else{
        min = min;
    }
    if(hora > 23){
        hora = hora / 24;
    }
    else{
        hora = hora;
    }

    printf("%02u:%02u:%'2u\n", hora, min, seg);

    //Inverso
    resto = num % 10;
    invertido = invertido + resto;
    resto = num / 10;
    num = num / 10;
    resto = num % 10;
```

```
invertido = invertido * 10 + resto;
printf("El numero es: %d\n", invertido);
return 0;
}
```