|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Carátula para entrega de prácticas** | |
| Facultad de Ingeniería | | Laboratorio de docencia |

Laboratorios de computación

Salas A y B

|  |  |
| --- | --- |
| *Profesor:* | Juan Alfredo Cruz Carlón |
| *Asignatura:* | Fundamentos de programación |
| *Grupo:* | 1107 |
| *No de Práctica(s):* | No. 3 |
| *Integrante(s):* | Fabila Zuñiga Miguel Ángel |
|  |  |
|  |  |
| *Semestre:* | 2018-1 |
| *Fecha de entrega:* | 06-09-2017 |
| *Obervaciones:* |  |
|  |  |

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Algoritmo para incrementar**

El algoritmo debe poder incrementar en una unidad nuestro numero aleatoriamente grande, tenemos unas ciertas condiciones:

* Tenemos un visor, el cual solo puede ver una casilla
* Podemos comparar con cero
* Se puede reconocer un símbolo (\*)
* Podemos copiar y sobrescribir

El primer paso que tenemos que realizar es delimitar nuestro valor por la derecha con el símbolo (\*), después debemos localizar el numero junto a este, y se procede a incrementar una vez realizado esto se copian los demás números.

|  |  |
| --- | --- |
| 3 | 4\* |
| 3 | 5 |
|  | |

Ahora bien se puede presentar un caso donde aparezcan (9) en este caso se incrementaría y el resultado nos daría un (10) pero los valores van por casilla entonces se tendría una reserva, por lo que se realizara de la siguiente manera, se incrementara la cantidad mas próxima al (\*) en este caso serán los (9) y se incrementara también en la cifra siguiente si fuera el caso de iniciar también en (9) se copiara el (0) y se incrementara a un lado.

|  |  |
| --- | --- |
| 9 | 9\* |
| 1 | 0 | 0 |