Entregas talleres y propuesta proyecto

Ariel Camilo Sánchez López

Ingeniería de Software 502

Taller 1

Código

Console (Visual Basic)

1. Programa que lea dos números y muestre la suma. (Entrada – proceso – salida).

Program.vb

Imports System

Module Program

Sub Main(args As String())

Dim n1 As Integer

Dim n2 As Integer

n1 = CInt(Console.ReadLine())

n2 = CInt(Console.ReadLine())

Console.WriteLine("Num 1: " + CStr(n1))

Console.WriteLine("Num 2: " + CStr(n2))

Console.WriteLine(CStr(n1) + "+" + CStr(n2))

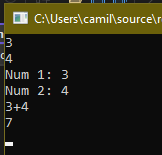
Console.WriteLine(n1 + n2)

Console.ReadLine()

End Sub

End Module

Resultado



1. Programa que lea un ser vivo y muestre el género (animal, vegetal…) al cual pertenece. Programar 10 posibilidades (if).

Program.vb

Imports System

Module Program

Sub Main(args As String())

Dim sVivo As String

sVivo = Console.ReadLine

If sVivo = "Perro" Or sVivo = "Gato" Or sVivo = "Serpiente" Or sVivo = "Zorro" Or sVivo = "Tigre" Then

Console.WriteLine("Animal")

End If

If sVivo = "Arbol" Or sVivo = "Coliflor" Or sVivo = "Orquidea" Or sVivo = "Girasol" Or sVivo = "Manzana" Then

Console.WriteLine("Vegetal")

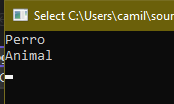
End If

Console.ReadLine()

End Sub

End Module

Resultado



Console (C#)

1. Desarrolle un programa que lea un número de 1 a 7, muestre la nota musical correspondiente. (Switch case).

Program.cs

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace Console\_CSharp\_\_3

{

internal class Program

{

static void Main(string[] args)

{

int num;

Console.WriteLine("Escriba un número de 1 a 7: ");

num = int.Parse(Console.ReadLine());

switch (num)

{

case 1:

Console.WriteLine("Do");

break;

case 2:

Console.WriteLine("Re");

break;

case 3:

Console.WriteLine("Mi");

break;

case 4:

Console.WriteLine("Fa");

break;

case 5:

Console.WriteLine("Sol");

break;

case 6:

Console.WriteLine("La");

break;

case 7:

Console.WriteLine("Si");

break;

default:

break;

}

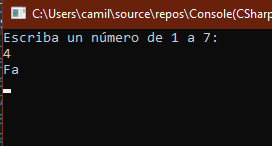
Console.ReadLine();

}

}

}

Resultado



1. Método que lea un valor y muestre los números desde 0 hasta el valor ingresado. (for)

Program.cs

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace Console\_CSharp\_\_4

{

internal class Program

{

static void Main(string[] args)

{

print1ToN();

}

static void print1ToN()

{

int limit = 0;

Console.WriteLine("Enter the number n: ");

limit = int.Parse(Console.ReadLine());

for (int i = 0; i <= limit; i++)

{

Console.WriteLine(i);

}

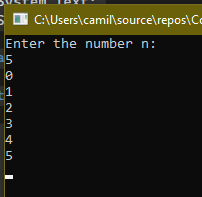
Console.ReadLine();

}

}

}

Resultado



1. Método que lea un valor y muestre los números desde 0 hasta el valor ingresado de 3 en 3, para esto reemplace en el for el unario i++ por i = i+3.

Program.cs

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace Console\_CShart\_\_5

{

internal class Program

{

static void Main(string[] args)

{

print\_1\_To\_N\_Plus3();

}

static void print\_1\_To\_N\_Plus3()

{

int n;

n = int.Parse(Console.ReadLine());

for (int i = 0; i <= n; i=i+3)

{

Console.WriteLine(i);

}

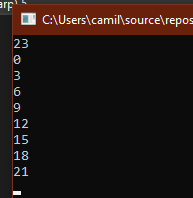
Console.ReadLine();

}

}

}

Resultado



1. NÚMEROS PARES: realice un programa que permita leer un valor cualquiera N y escriba si dicho número es par o impar. Para calcular si un número es par es necesario dividirlo por 2 y saber si tiene residuo (resto), para esto utilice el operador Mod o módulo representado con el signo %, el cual arroja como resultado el residuo, por ejemplo 20%7 da como resultado 6. El condicional que indica si es par es: if(numeroDigitado % 2 == 0).

Program.cs

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace Console\_CSharp\_\_6

{

internal class Program

{

static void Main(string[] args)

{

int n;

n = int.Parse(Console.ReadLine());

if (n % 2 == 0)

{

Console.WriteLine("Es par.");

}

else {

Console.WriteLine("Es impar.");

}

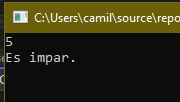
Console.ReadLine();

}

}

}

Resultado



1. SERIE DE FIBONACCI: la serie de Fibonacci es la sucesión infinita de números naturales 0, 1, 2, 3, 4, 8, 13, 21… donde los dos primeros números son cero (0) y uno (1) los restantes resultan de la suma de los dos anteriores. Desarrolle un programa que lea un numero n y genere hasta el numero leído, los números de la serie de Fibonacci. (while/do while – if).

Program.cs

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace Console\_CSharp\_\_7

{

internal class Program

{

static void Main(string[] args)

{

int a = 0, b = 1, c = 0;

int n = int.Parse(Console.ReadLine());

while (c<n)

{

Console.WriteLine(c);

c = a + b;

a = b;

b = c;

}

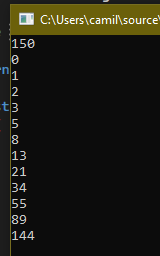
Console.ReadLine();

}

}

}

Resultado



Window Form

1. Desarrolle un programa que permita adivinar una clave secreta, este consiste en intentar adivinar un numero en tres oportunidades, para esto se deben declarar dos valores del mismo tipo, el primero constante e inicializado en el número a adivina, el segundo leído y comparado con el primero, se debe poder intentar tres veces, en cada uno de los intentos se debe generar un mensaje que diga: “Acceso permitido”, si los números son iguales. “Acceso denegado” si los numeradores son diferentes, si al finalizar los tres intentos no se acierta debe decir “Clave Bloqueada”.

Form1.cs

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.ComponentModel;

using System.Data;

using System.Drawing;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

using System.Windows.Forms;

namespace WindowsForm\_CShart\_\_8

{

public partial class Form1 : Form

{

public Form1()

{

InitializeComponent();

}

private void label1\_Click(object sender, EventArgs e)

{

}

private void label2\_Click(object sender, EventArgs e)

{

}

public int attemps = 1;

public int password0 = 654;

private void button1\_Click(object sender, EventArgs e)

{

int passwordN = int.Parse(textBox1.Text);

if (password0 == passwordN)

{

label3.Text = "Acceso permitido.";

button1.Enabled = false;

}

else

{

if (attemps < 3)

{

label3.Text = "Acceso denegado.";

attemps = attemps + 1;

label2.Text = attemps.ToString();

textBox1.Text = "";

}

else

{

label3.Text = "Clave bloqueada.";

textBox1.Text = "";

button1.Enabled = false;

}

}

}

private void textBox1\_TextChanged(object sender, EventArgs e)

{

}

private void label3\_Click(object sender, EventArgs e)

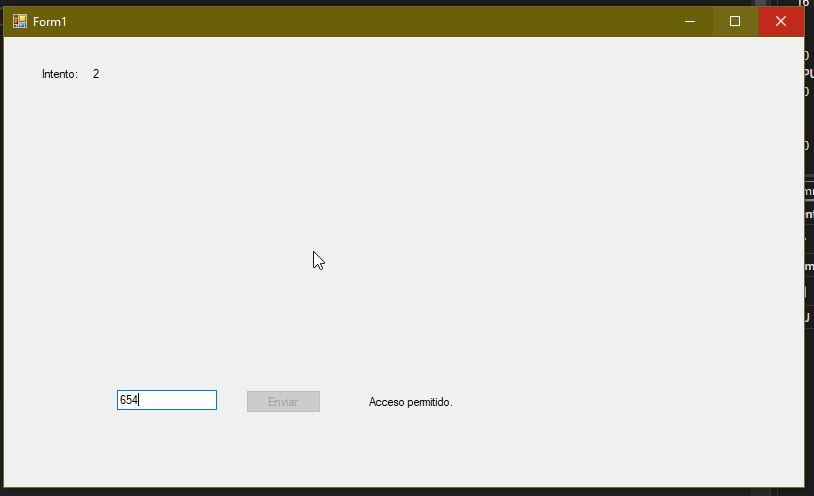
{

}

}

}

Resultado



1. Use su creatividad para crear un programa corto, que utilice las estructuras de control de flujo IF y FOR, debe ser personal, no encontrarse en internet y ser diferente al de sus compañeros.
2. Cree un programa ¨Generador de series¨ con interfaz gráfica sencilla que reciba en cajas de texto, el nuero inicial, el numero final y el incremente, para mostrar la serie de números generado entre los anteriores.