

Práctica 4

Resolución de problemas

Grado en Ingeniería en Sistemas Audiovisuales y Multimedia

GSyC, Universidad Rey Juan Carlos

29 de septiembre de 2017

1. Introducción

Ya hemos visto este miércoles, en clase de teoría, cómo se debe enfocar la resolución de un problema. Hemos visto varios ejemplos, donde la idea principal es tener claro qué es lo que debe hacer/resolver nuestro programa.

Cuando la funcionalidad del programa sólo requiere de la aplicación de una fórmula estamos ante un problema de resolución directa.

Pues bien, en la práctica de hoy vamos a tratar de resolver varios problemas donde tendremos que hacer uso de *procedimientos*, *funciones*, *variables* y *constantes* según se estime oportuno.

2. Problemas a resolver

1. Raíz cuadrada de 2.
2. Carácter que se corresponde a la posición 87 en la tabla ASCII.
3. Factorial de 5.
4. Carácter siguiente a 'X'.
5. Letras en el código ASCII entre las letras 'A' y 'N'.
6. Media de los números 3, 5, 7 y 11.
7. Ver si un carácter es una letra.
8. Valor de verdad que indique si un número es par o impar.
9. Número de segundos desde el comienzo del día hasta las 15:30:27 horas.

3. Entrega

Deberás crear un nuevo fichero por cada problema a resolver, con nombre `apellido-nombre-pX.p`, donde `X` será el número del problema que resuelve.

La entrega de esta práctica se hará de forma no presencial, dejando todos los ficheros generados contenido en un fichero `apellido-nombre-P04.tar` que habrá que dejar adjunto en la tarea (Moodle).

Fecha de entrega: **5 de octubre**

Se podrá entregar hasta las 23:59h de este día.