



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorio de Computación Salas A y B

Profesor(a):

Manuel Castañeda Castañeda

Asignatura:

Fundamentos de programación

Grupo: 18

No de practica(s):

03

Integrante(s):

Velasco Molina Ricardo Alonso

No de lista o brigada: 53

Semestre:

2025-1

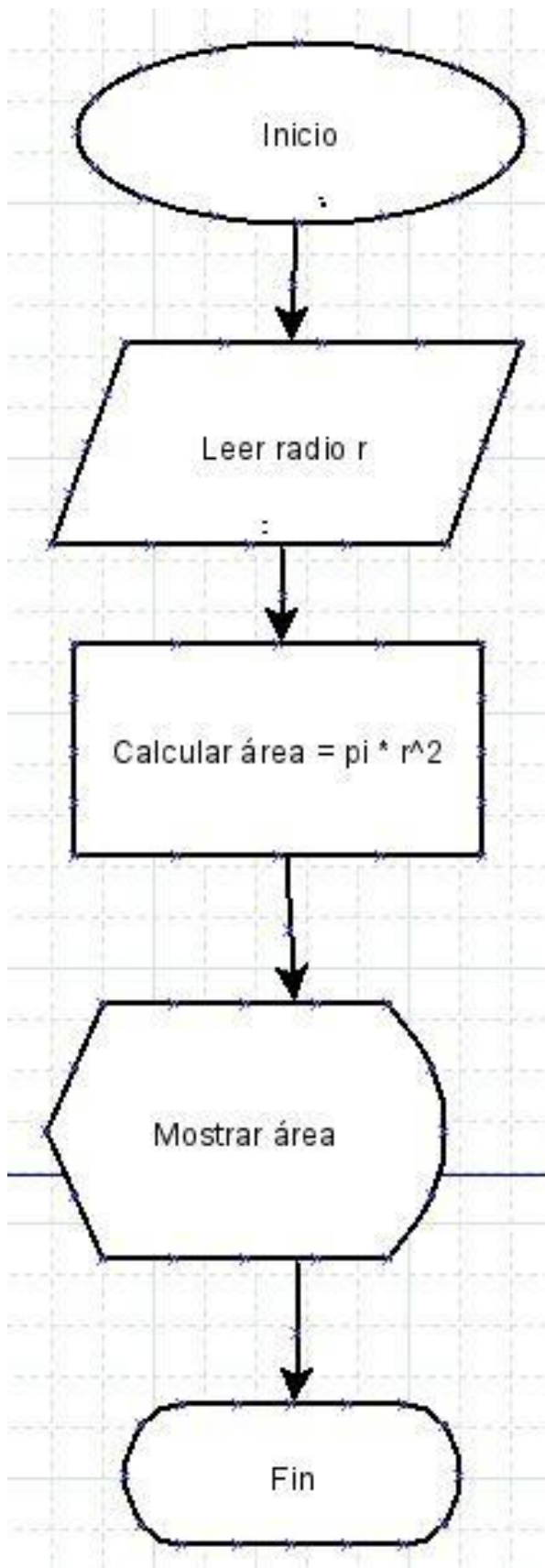
Fecha de entrega:

02 de septiembre de 2024

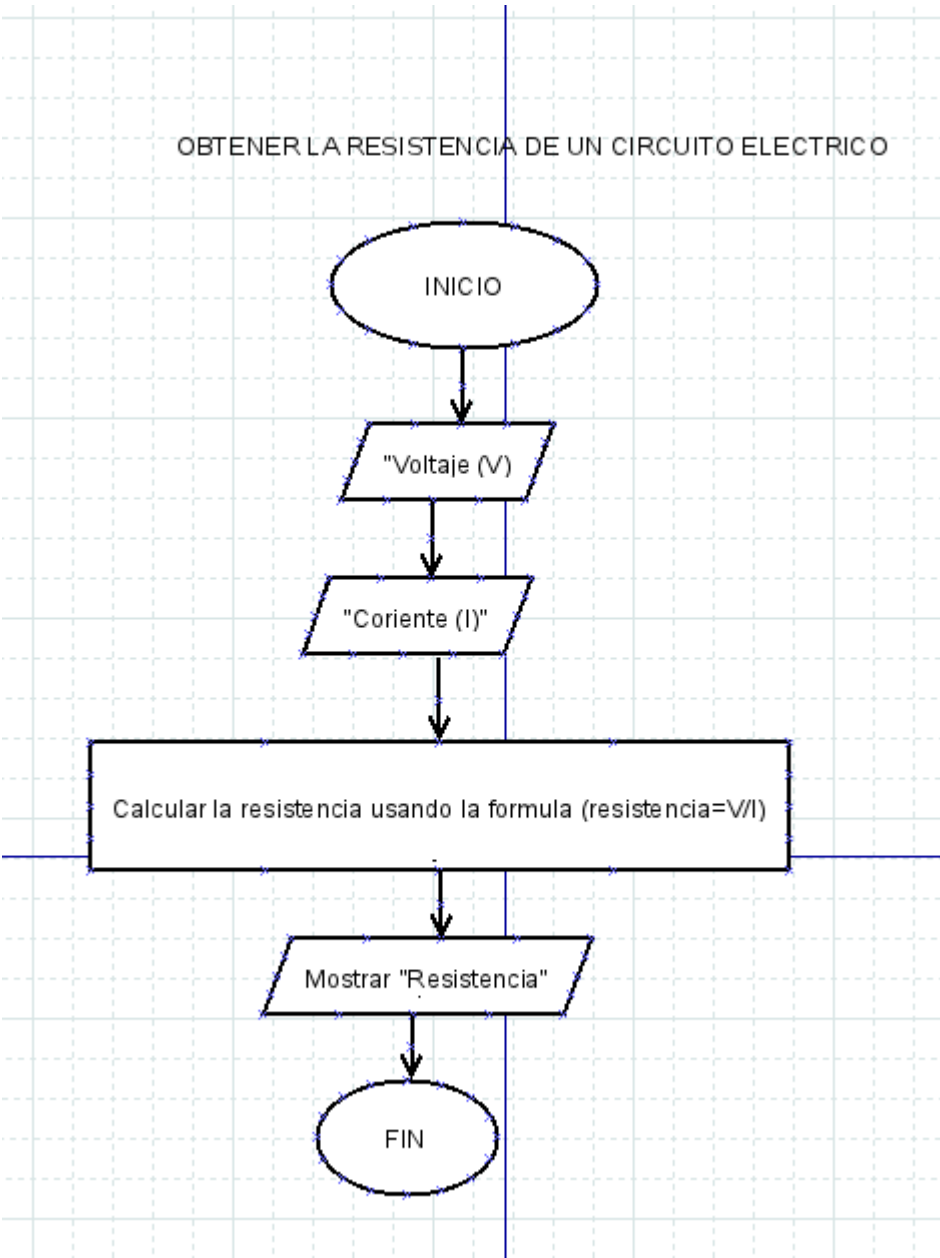
Observaciones:

Calificación:

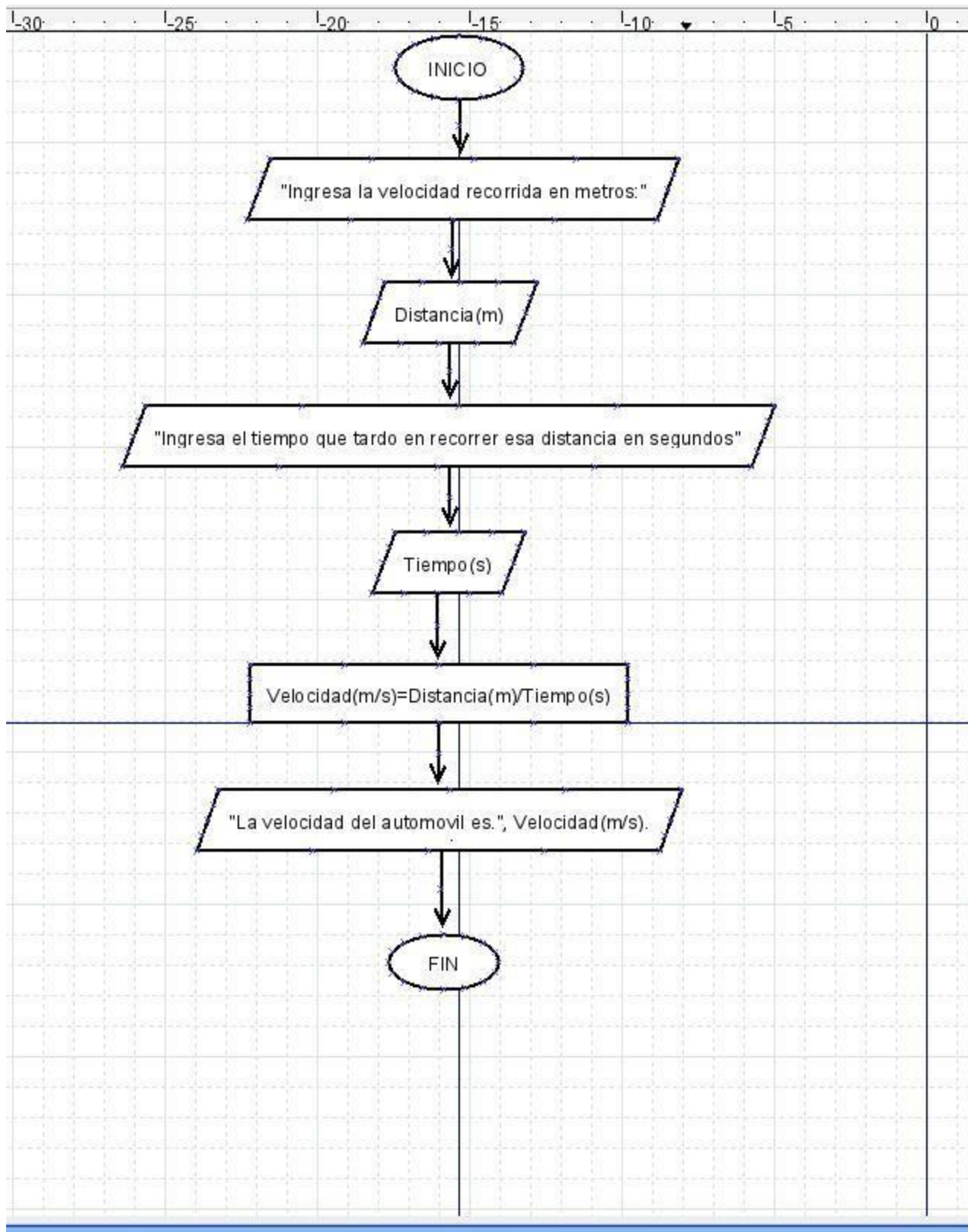
1. Obtener el área de un círculo



2. Obtener la resistencia de un circuito eléctrico.

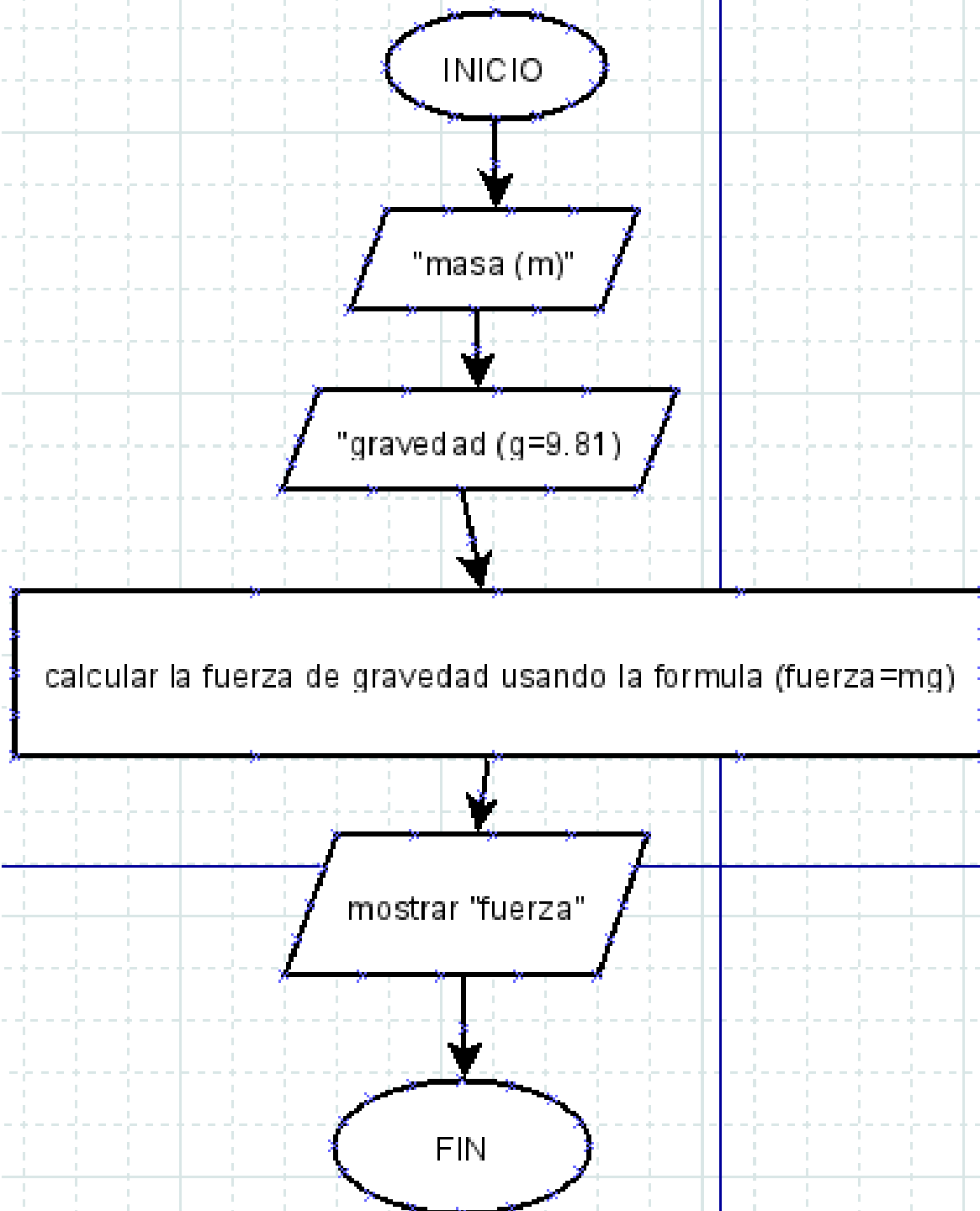


3. Obtener la velocidad de un automóvil que se mueve a velocidad constante.

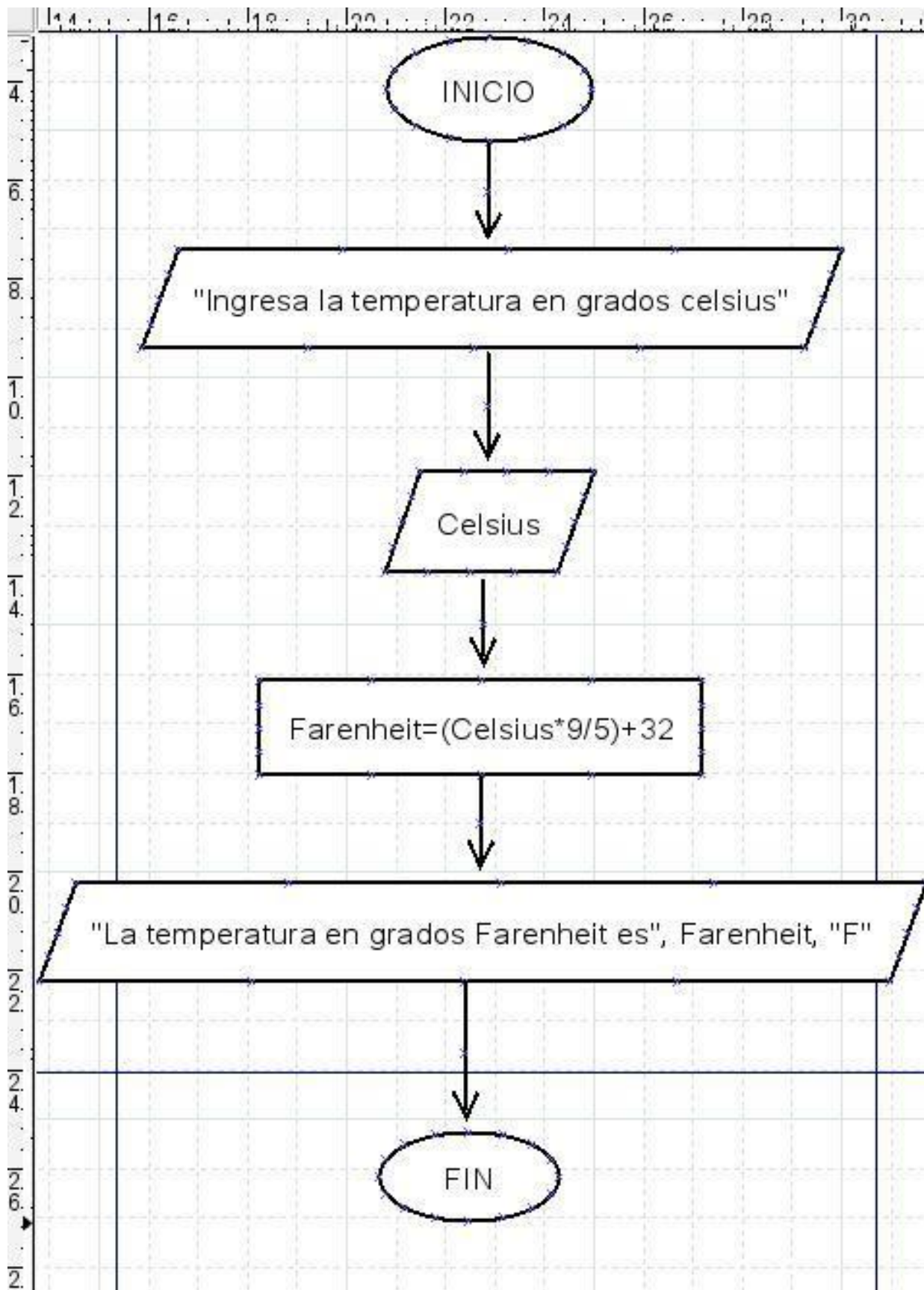


4. Obtener la fuerza de gravedad en CU

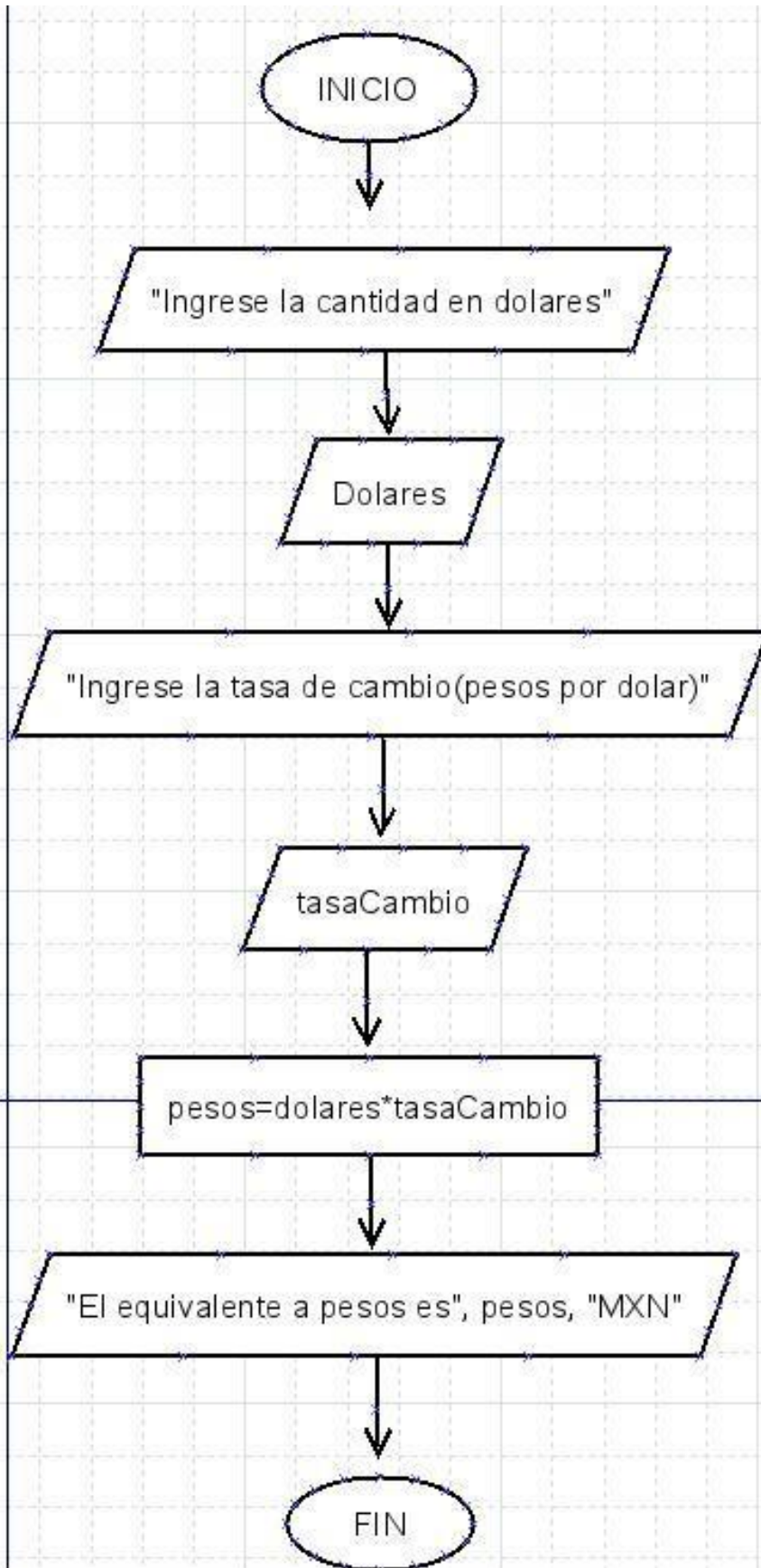
OBTENER LA FUERZA DE GRAVEDAD EN CU



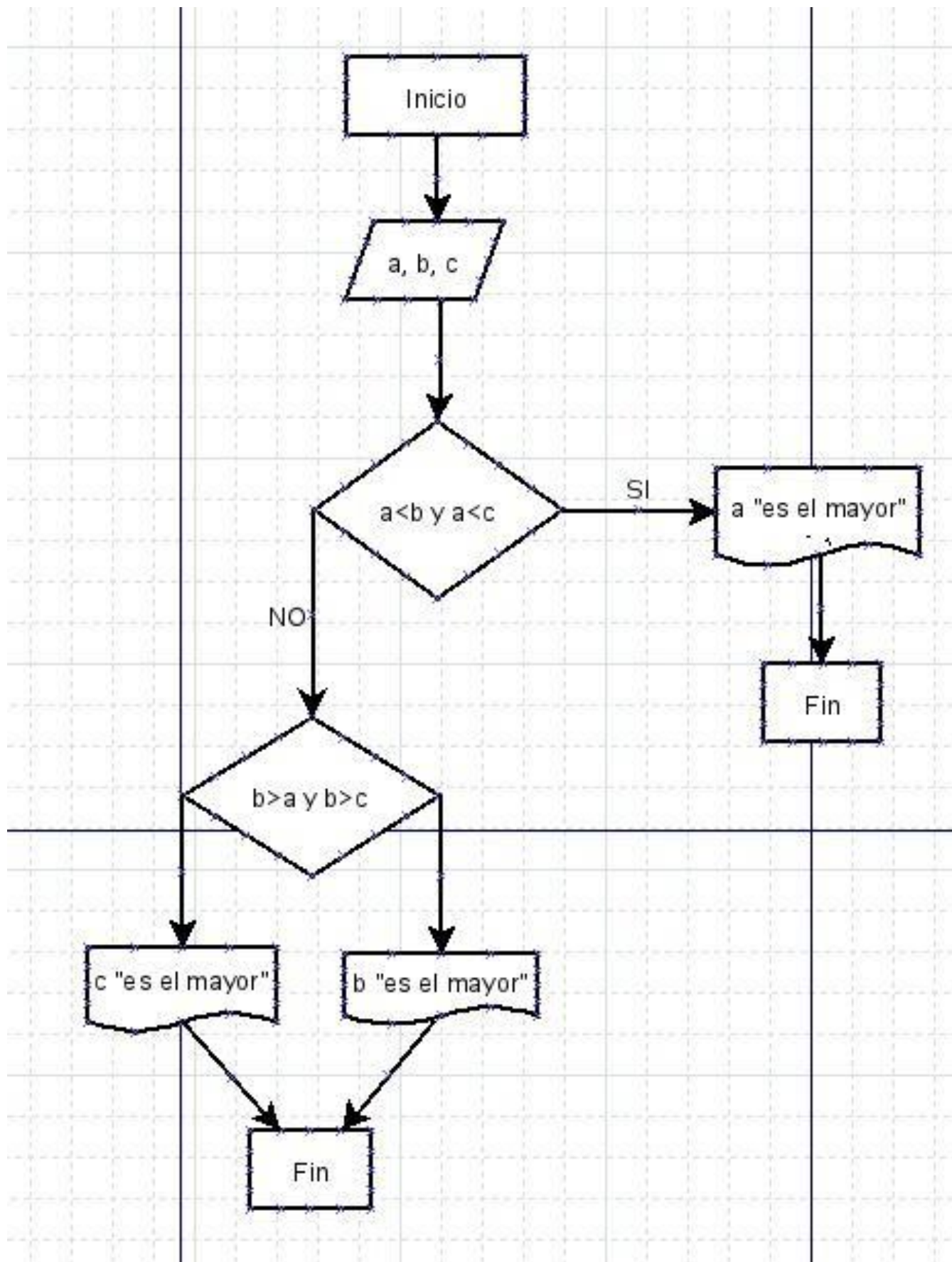
5. Obtener el equivalente a grados Fahrenheit a partir de grados Celsius



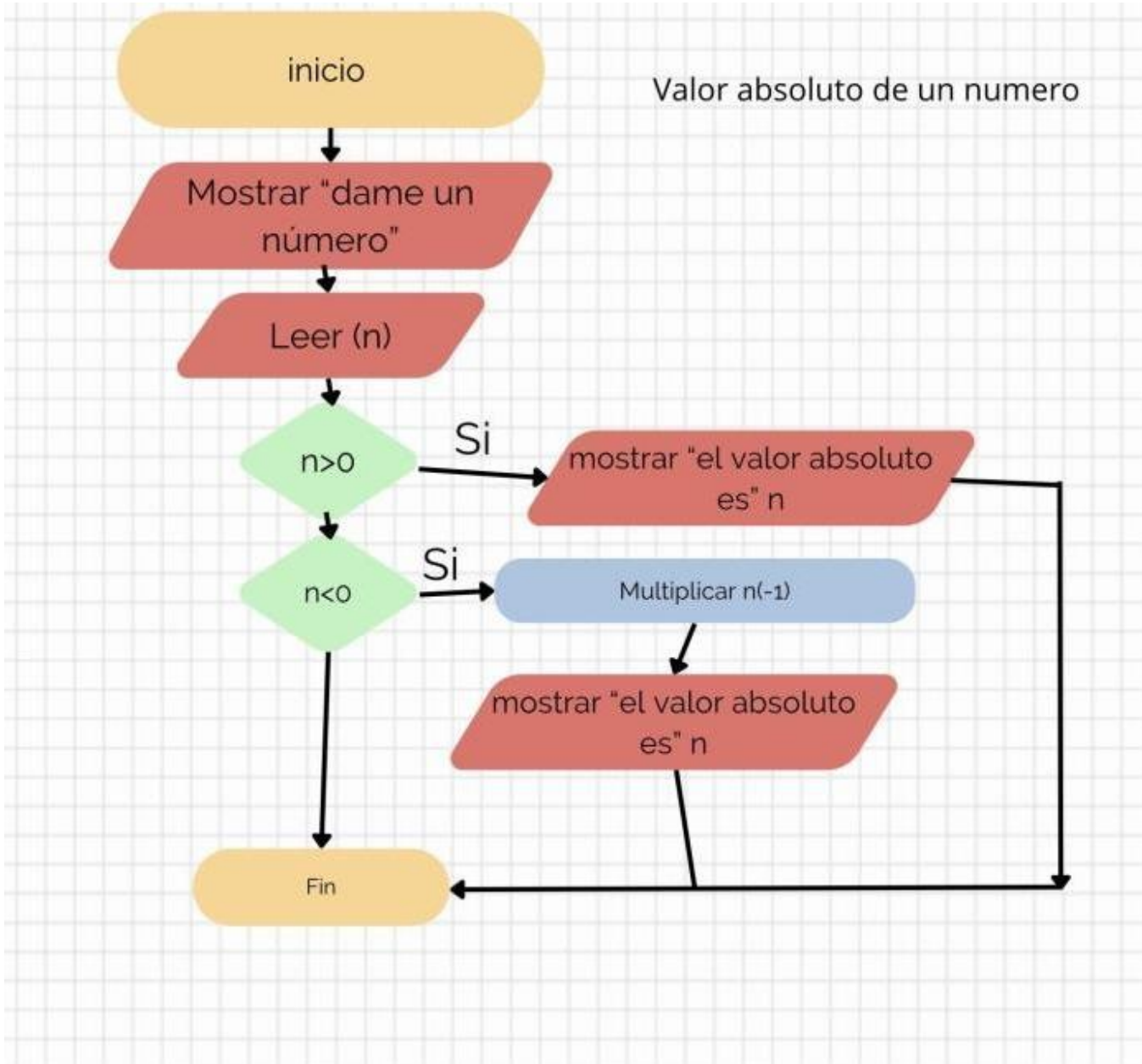
6. Obtener el equivalente entre dólares y pesos



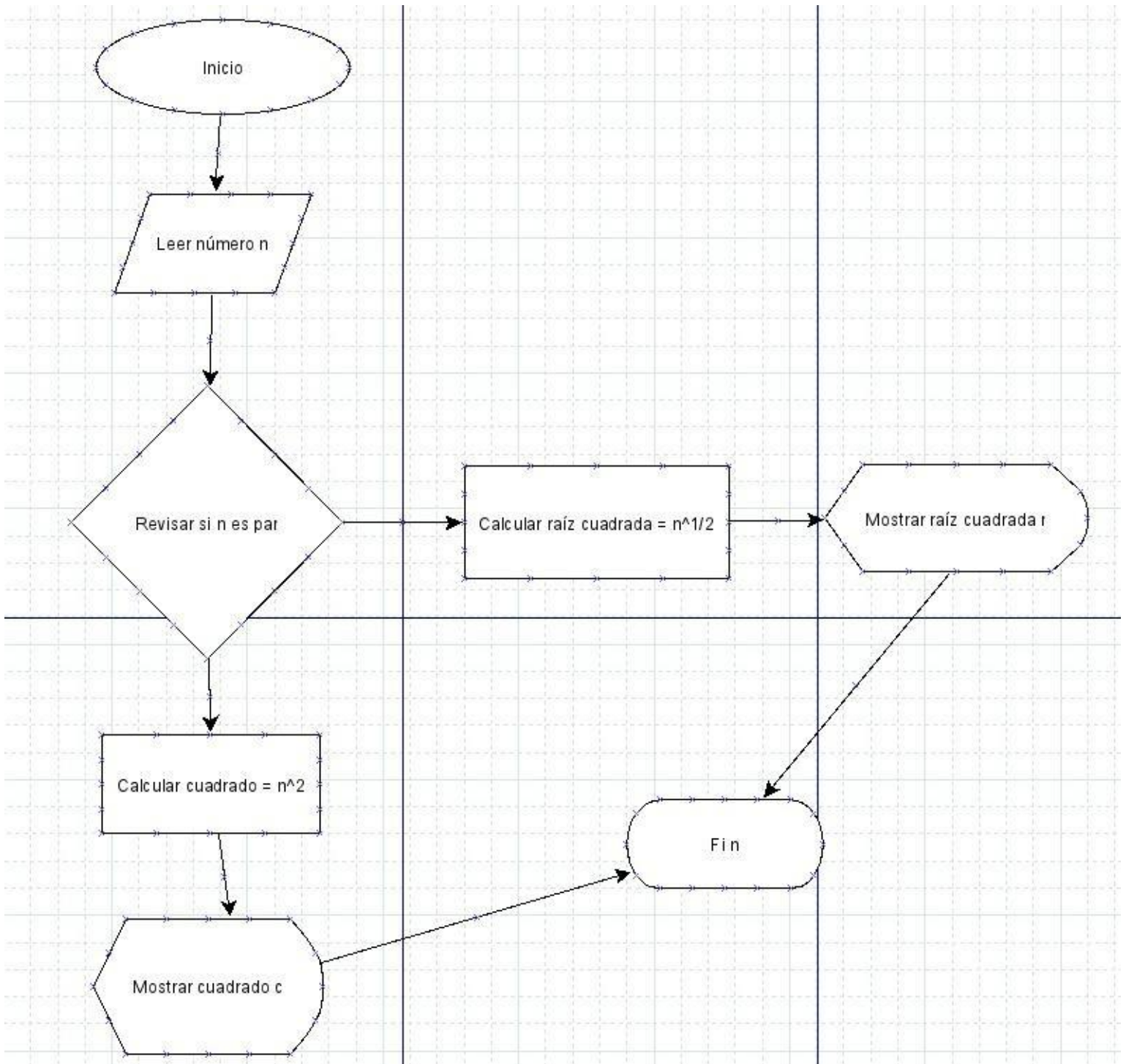
7. Obtener el mayor de entre tres números, indicando si son iguales



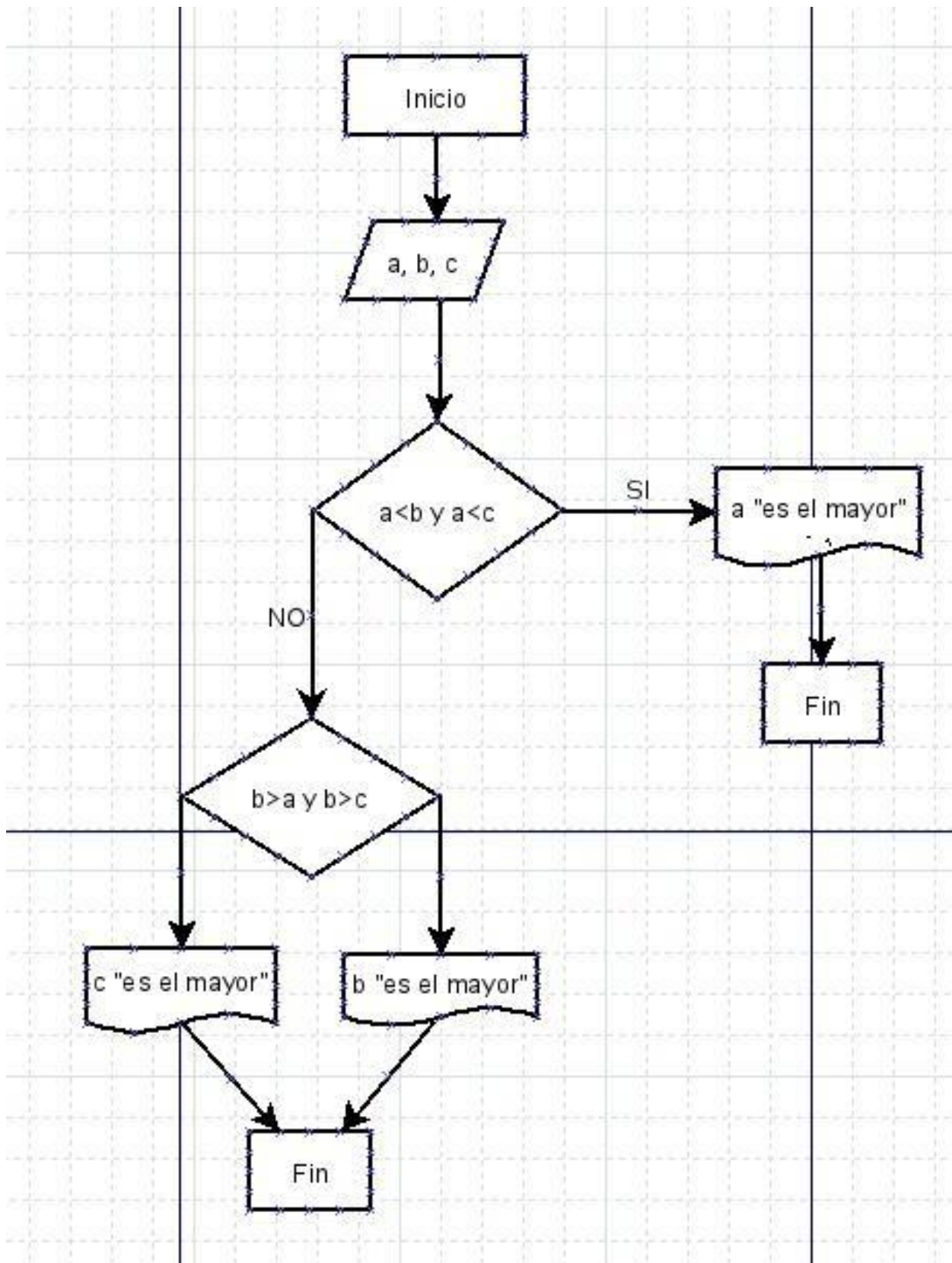
8. Obtener el valor absoluto de un número



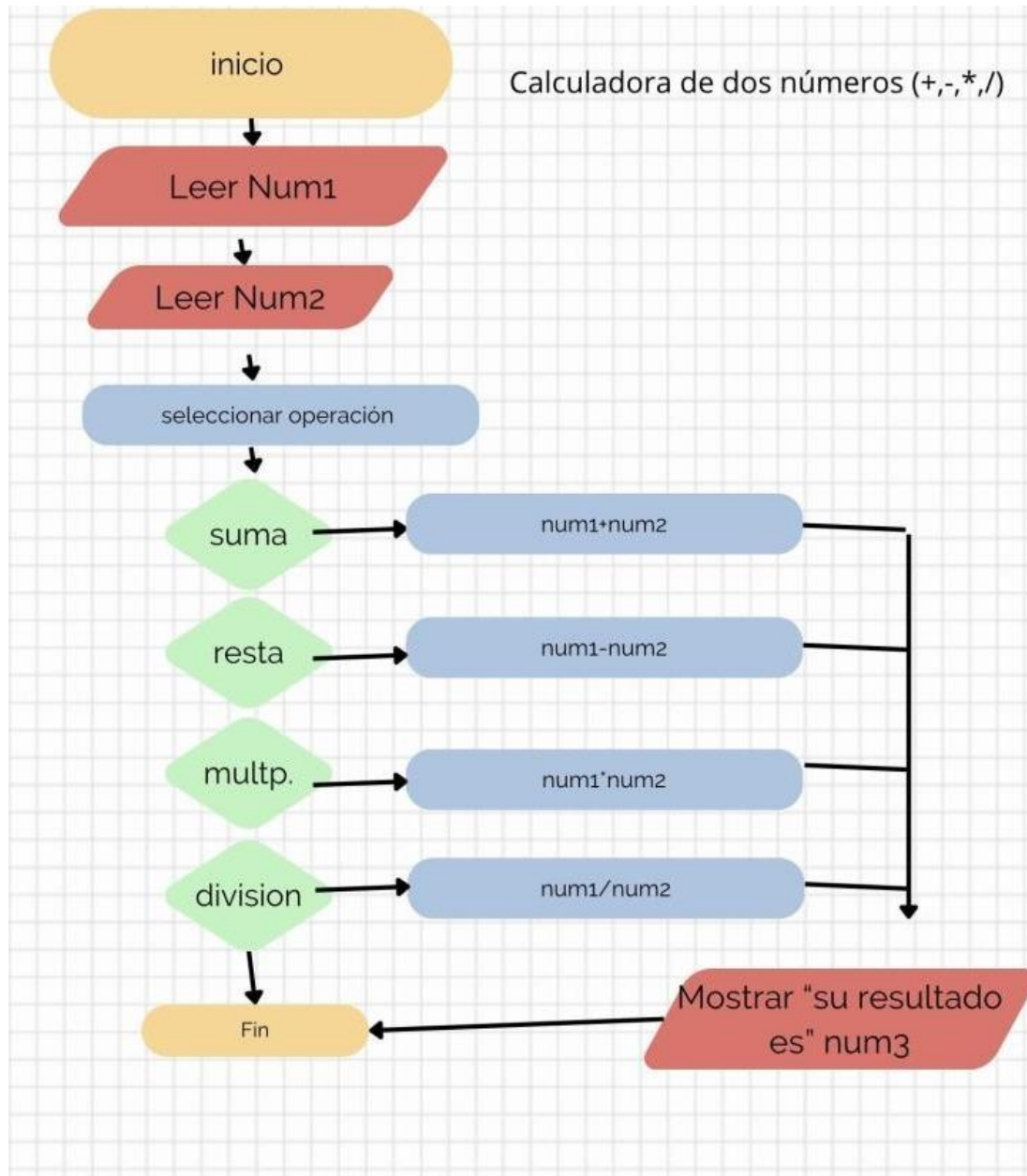
9. A partir de un número si es par obtener su cuadrado y si es impar obtener su raíz cuadrada



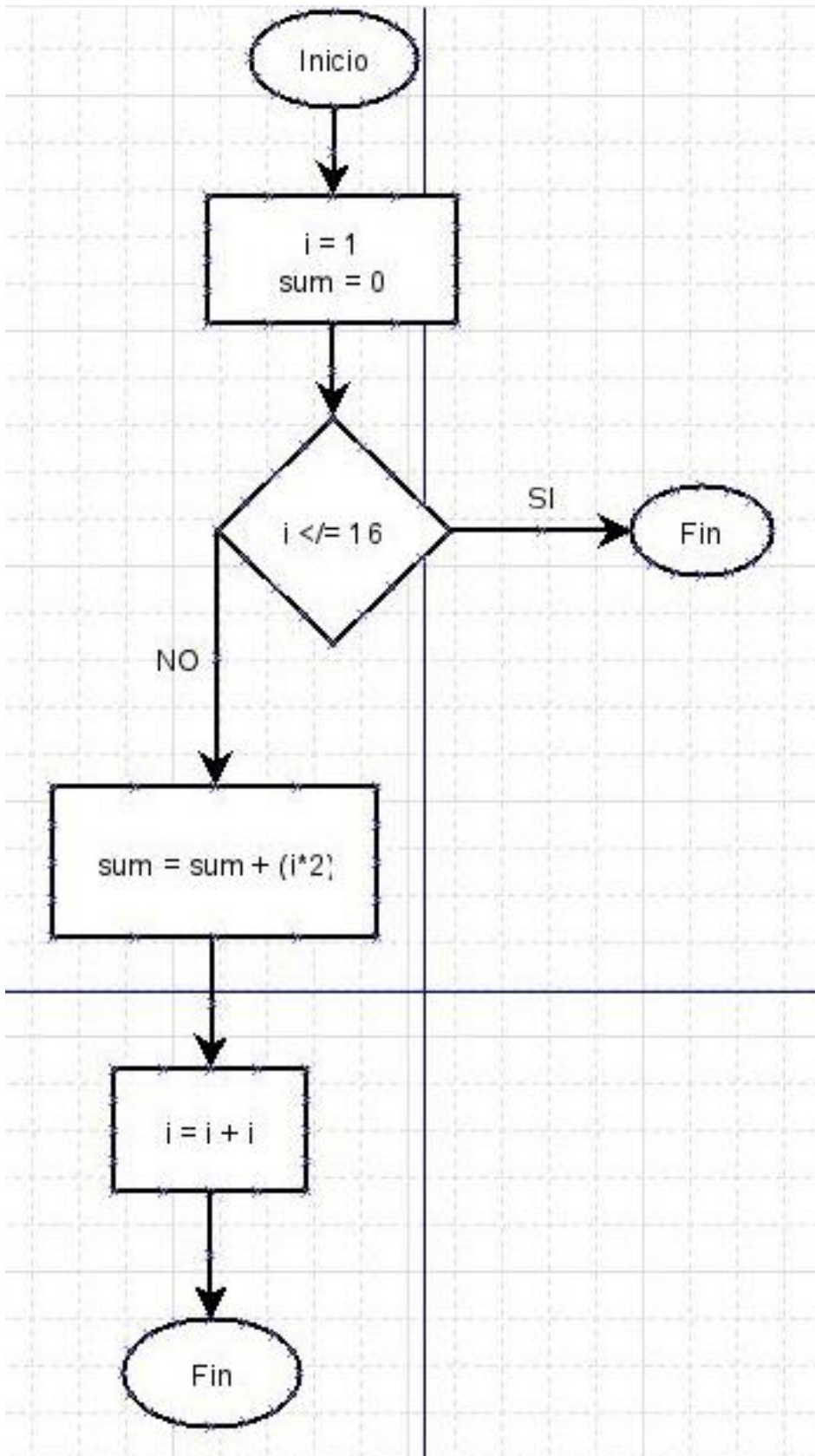
10. Obtener la raíz de un polinomio de 2º grado con la fórmula general



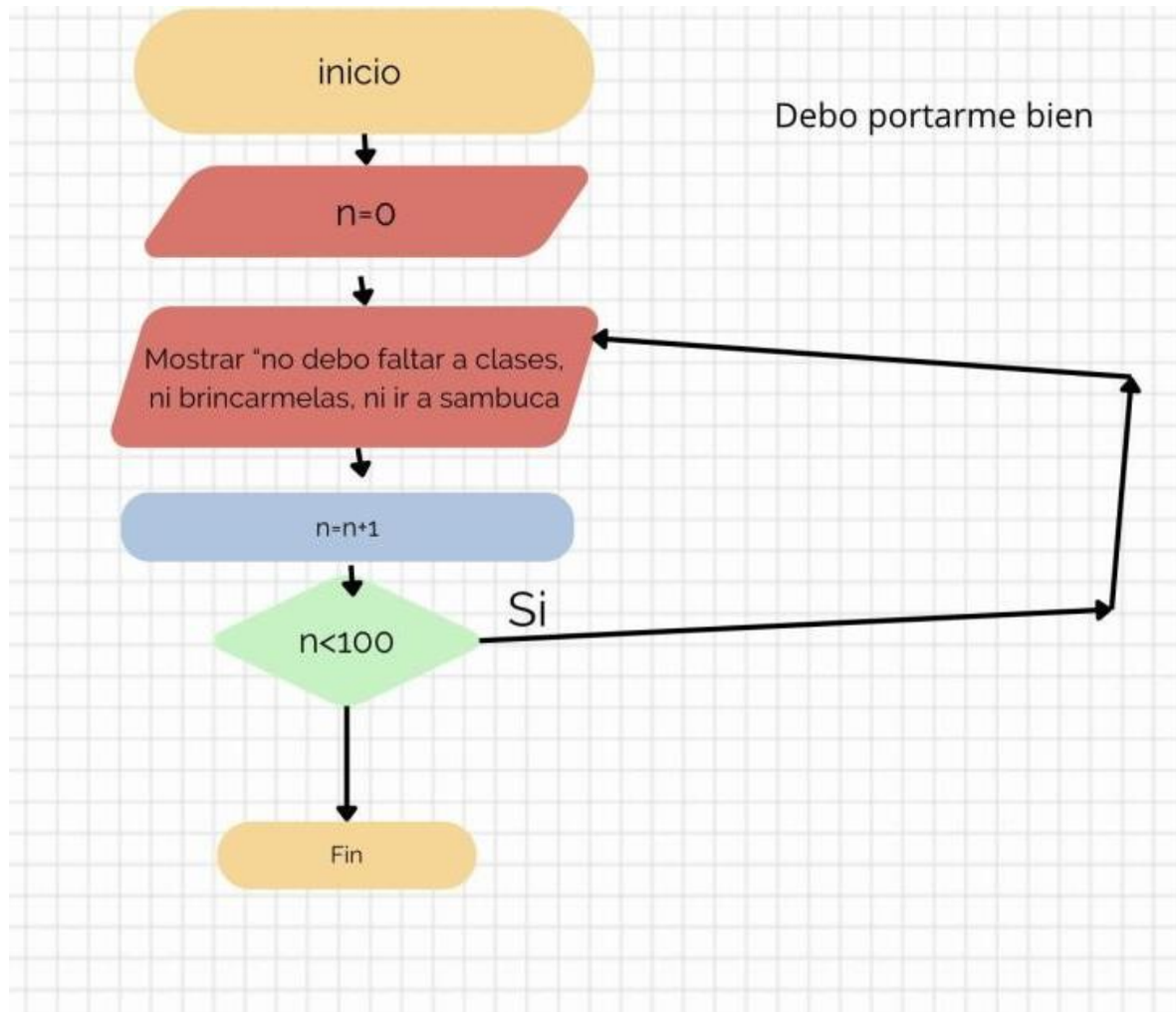
11. Calculadora de dos números (+, -, *, /) no se puede dividir entre 0



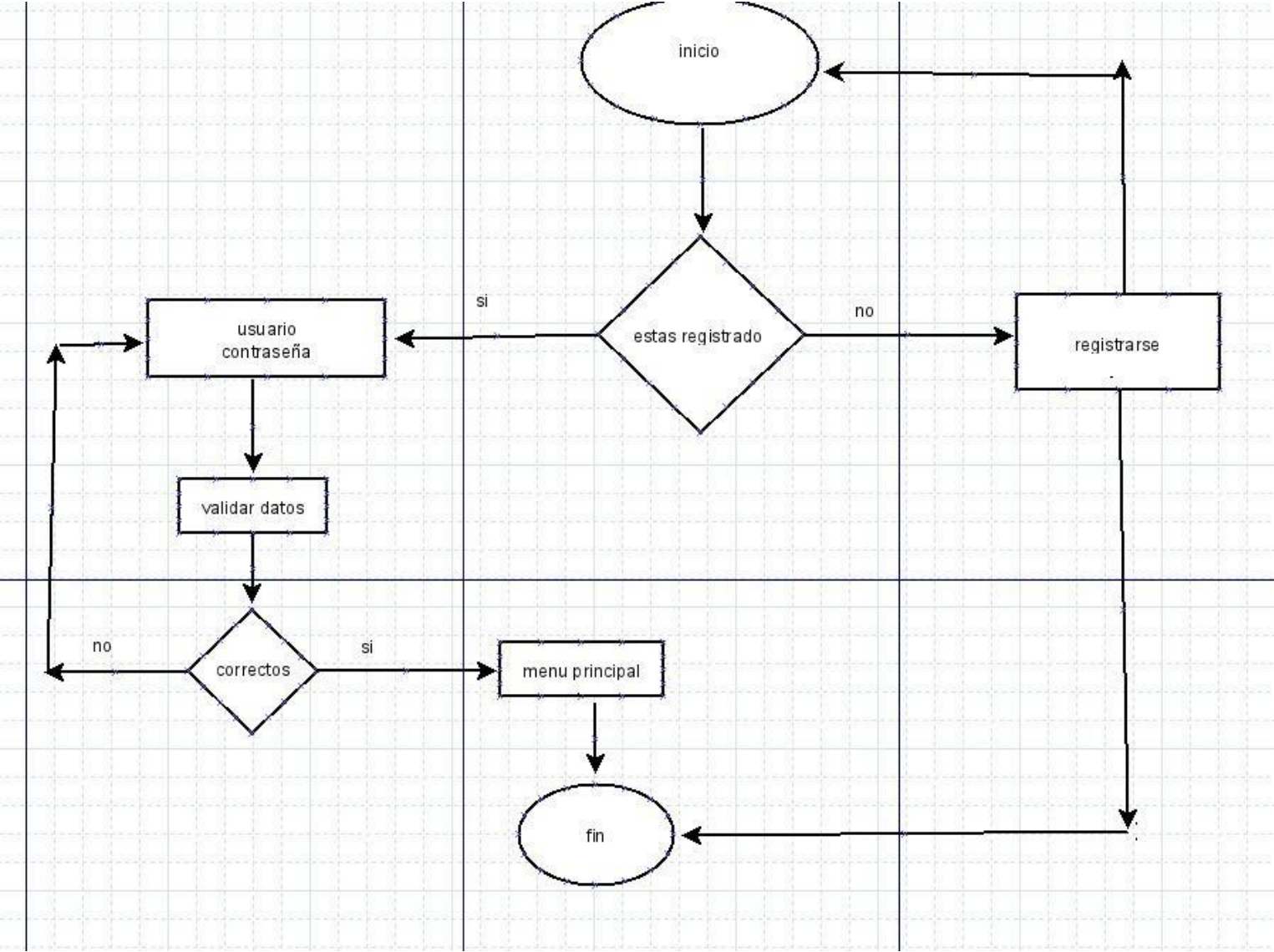
12. Sumatoria de los primeros 16 números pares



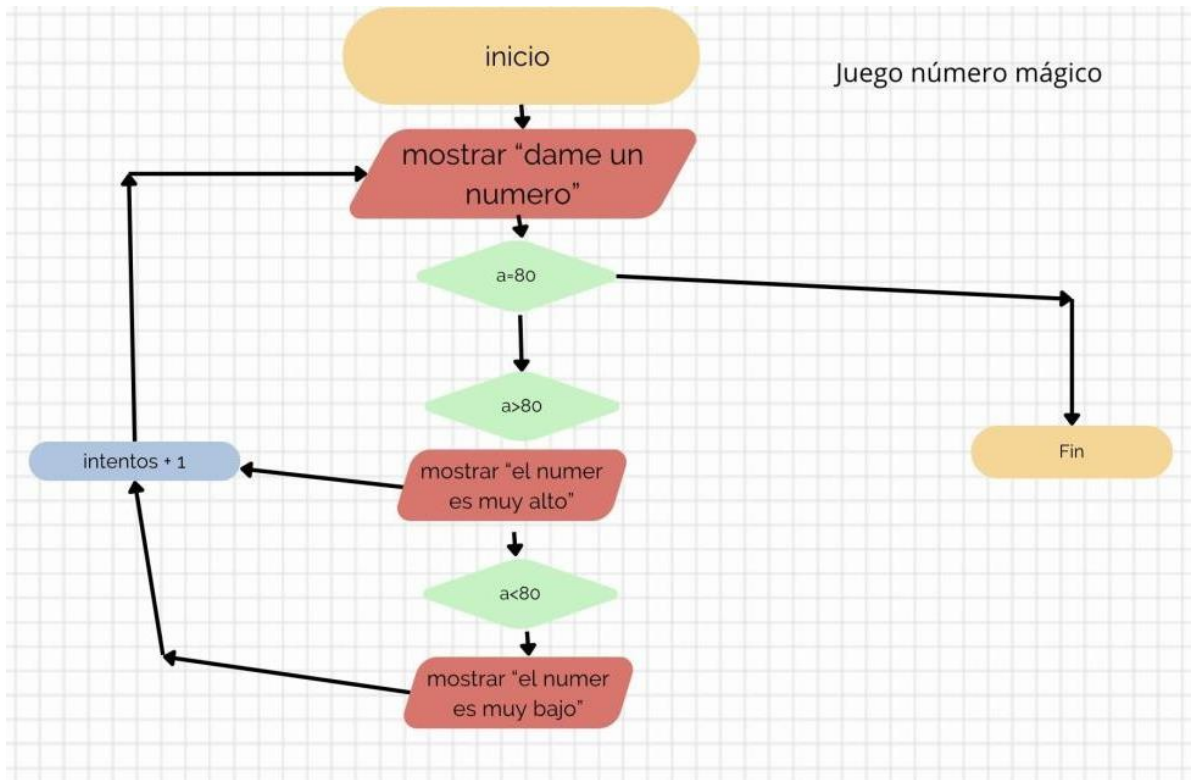
13. Escribir en pantalla “debo portarme bien 103”



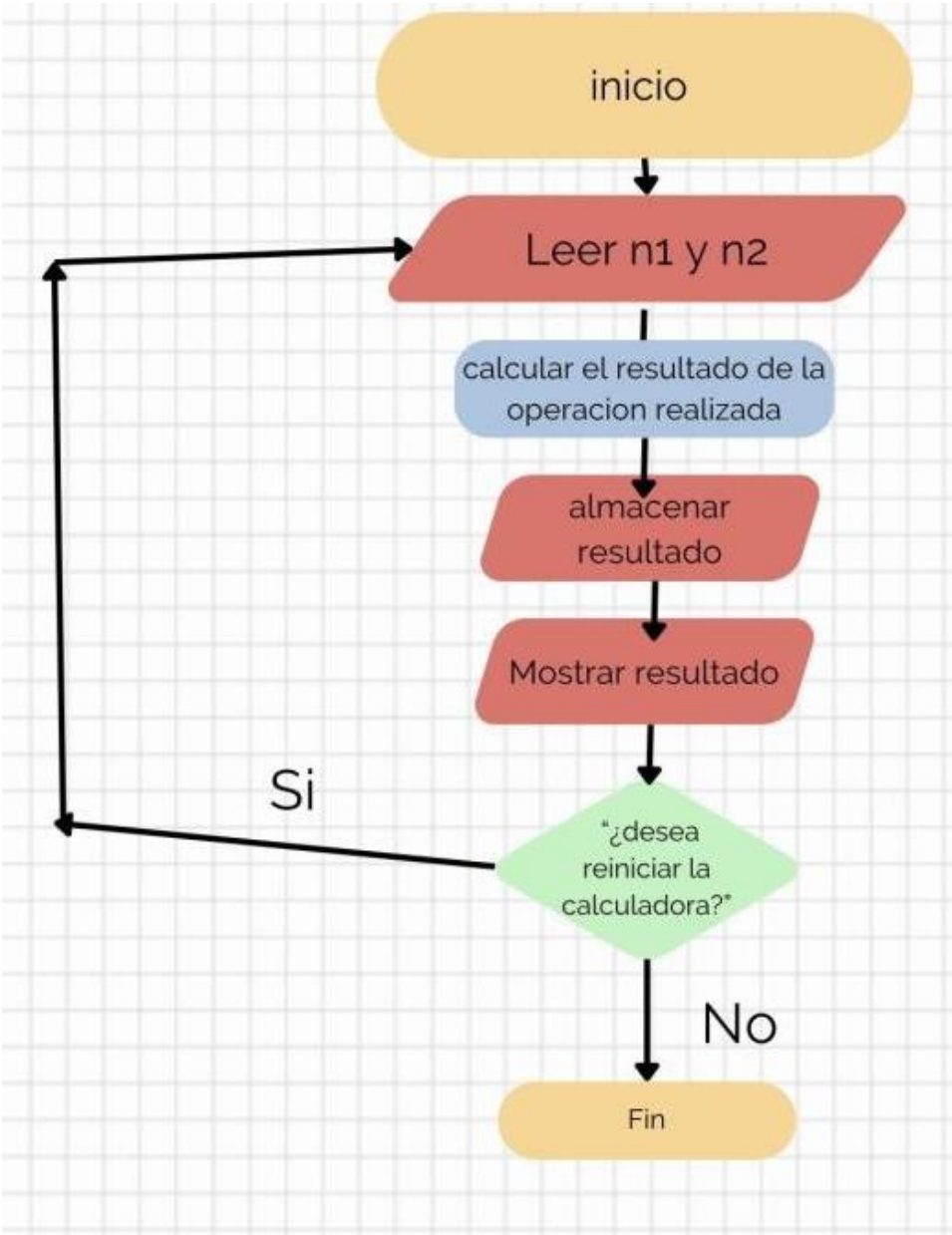
14. Gestor de contraseñas



15. Juego número mágico



16. Calculadora de dos números donde se puede reiniciar la calculadora



Conclusión.

La práctica fue muy útil para conocer esta página y poder desarrollar diagramas de flujo sin la necesidad de pseint, fue buena para reforzar el conocimiento y habilidades para la elaboración y de algoritmos de esta manera, pues al representarlos mediante diagramas de flujo es más sencillo comprender el desarrollo paso por paso de un algoritmo y que este cumpla con el objetivo y función principal que tiene y de esta manera evitar errores

Bibliografía.

- Metodología de la programación. Osvaldo Cairó, tercera edición, México D.F., Alfaomega 2005.
- Metodología de la programación a través de pseudocódigo. Miguel Ángel Rodríguez Almeida, primera edición, McGraw Hill