

Práctica 2. Compilación de un programa en lenguaje C

1 Objetivos

- Conocer las diferentes formas de compilar y ejecutar un programa en lenguaje C.
- Instalar un entorno de desarrollo integrado para la escritura de programas en lenguaje C.
- Compilar y ejecutar programas sencillos.

2 Desarrollo

2.1 Instalación del IDE Codeblocks y el compilador mingw

1. Ingrese a la dirección <https://www.codeblocks.org/downloads/>
2. Haga click en el enlace que dice **Download the binary release**.
3. La página arroja diversas opciones de instalación. Es importante mencionar que la opción **codeblocks-20.03-setup.exe** sólo instala el IDE. Para instalar el IDE junto el compilador mingw, descargue el archivo **codeblocks-20.03mingw-setup.exe**. En caso que su computadora cuente con un sistema operativo de 32 bits, utilice la opción **codeblocks-20.03mingw-32bit-setup.exe**.
4. Abra el instalador y siga los pasos que muestran.
5. En caso que tenga algún problema con la instalación, utilice las opciones **codeblocks-20.03mingw-nosetup.zip** o **codeblocks-20.03mingw-32bit-nosetup.zip** en caso que su computadora tenga sistema operativo de 32 bits.
6. Adicionalmente, puede utilizar el compilador en línea en https://www.onlinegdb.com/online_c_compiler

2.2 Compilación de un primer programa en C.

1. Capture, compile y ejecute el siguiente programa. Reporte sus observaciones

```
#include <stdio.h>

int main() {
    printf("Mi primer programa en lenguaje C");
    return 0;
}
```

Código 1: Primer programa en C.

- Identifique y explique cada una de las partes que componen un programa escrito en lenguaje C.
- Modifique el programa 1 de tal manera que a la salida imprima la siguiente información:

```
Introducción a la Programación
Práctica 2
Grupo 1104
Nombre
```

- Capture, compile y ejecute el siguiente programa. Reporte sus observaciones

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int amigo;
    printf("¿Quieres ser mi amigo?\n");
    printf("1=si, 2=no: ");
    scanf("%d",&amigo);
    if(amigo == 1)
    {
        printf("Caguai >.<");
    }
    else
    {
        printf("Entonces vas y...");
    }
    return 0;
}
```

Código 2: Segundo programa.

- Evalúe el programa anterior utilizando las siguientes entradas: 1, -5, 32, 50. Reporte sus observaciones y conteste la siguiente pregunta. ¿Cuál es la razón por la que el programa no falla?.
- Cree un programa que lea tres números desde el teclado y los imprima. Escriba el algoritmo y el código que realizó.

Importante: Reporte sus observaciones y agregue sus conclusiones **a mano**. No olvide colocar su nombre, matrícula, fecha, número y título de la práctica así como todos los pasos que realizó.