

Ingeniero en computación
Ingeniero en Software y tecnologías emergentes

Materia: Programación Estructurada / Clave **36276**

Alumno: Hernandez Ceseña Ivan Fernando

Matrícula: 373077

Maestro: Pedro Núñez Yépiz

Actividad No. : 8

Tema - Unidad : vectores y matrices

Ensenada Baja California a 01 de octubre del 2023

6. ANEXOS

```
PS C:\Users\elvan\Downloads\uabc_3_sem\programacion_estructurada\repositorio\actividad8\output> cd 'C:\Users\elvan\Downloads\uabc_3_sem\programacion_estructurada\repositorio\actividad8\output'
PS C:\Users\elvan\Downloads\uabc_3_sem\programacion_estructurada\repositorio\actividad8\output> & .\actividad8.exe
MENU
1) llenar menu manualmente.
2) llenarvector automaticamente.
3) llenar vector en base a opcion 1 y 2.
4) imprimir vectores.
5) llenar matriz 4 x 4
6) llenar matriz.
0) terminar programa.
elige una opcion
1
dame un numero entre 30 y 70
30
dame un numero entre 30 y 70
31
dame un numero entre 30 y 70
32
dame un numero entre 30 y 70
33
dame un numero entre 30 y 70
34
dame un numero entre 30 y 70
35
dame un numero entre 30 y 70
36
dame un numero entre 30 y 70
37
dame un numero entre 30 y 70
38
dame un numero entre 30 y 70
39
MENU
1) llenar menu manualmente.
2) llenarvector automaticamente.
3) llenar vector en base a opcion 1 y 2.
4) imprimir vectores.
5) llenar matriz 4 x 4
6) llenar matriz.
0) terminar programa.
elige una opcion
2
MENU
1) llenar menu manualmente.
2) llenarvector automaticamente.
3) llenar vector en base a opcion 1 y 2.
4) imprimir vectores.
5) llenar matriz 4 x 4
6) llenar matriz.
0) terminar programa.
elige una opcion
3
MENU
1) llenar menu manualmente.
2) llenarvector automaticamente.
3) llenar vector en base a opcion 1 y 2.
4) imprimir vectores.
5) llenar matriz 4 x 4
6) llenar matriz.
0) terminar programa.
elige una opcion
4
vector 1 (llenado manualmente)
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
vector 2 llenado aleatoriamente
10 2 1 14 17 43 9 14 9 5
vector 3 (llenado a base de los vectores 1 y 2)
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 10 2 1 14 17 13 9 14 9 5
MENU
1) llenar menu manualmente.
2) llenarvector automaticamente.
3) llenar vector en base a opcion 1 y 2.
4) imprimir vectores.
5) llenar matriz 4 x 4
6) llenar matriz.
0) terminar programa.
elige una opcion
5
MENU
```

```
MENU
1) llenar menu manualmente.
2) llenarvector automaticamente.
3) llenar vector en base a opcion 1 y 2.
4) imprimir vectores.
5) llenar matriz 4 x 4
6) llenar matriz.
0) terminar programa.
elige una opcion
5
MENU
1) llenar menu manualmente.
2) llenarvector automaticamente.
3) llenar vector en base a opcion 1 y 2.
4) imprimir vectores.
5) llenar matriz 4 x 4
6) llenar matriz.
0) terminar programa.
elige una opcion
6
[30] [31] [32] [33]
[34] [35] [36] [37]
[38] [39] [10] [2]
[1] [14] [17] [13]
MENU
1) llenar menu manualmente.
2) llenarvector automaticamente.
3) llenar vector en base a opcion 1 y 2.
4) imprimir vectores.
5) llenar matriz 4 x 4
6) llenar matriz.
0) terminar programa.
elige una opcion
0
PS C:\Users\elvan\Downloads\uabc_3_sem\programacion estructurada\repositorio\actividad8\output>
```

7. referencias

Diseño de algoritmos y su codificación en lenguaje C

Corona, M.A. y Ancona, M.A. (2011)..

España: McGraw-Hill.

ISBN: 9786071505712

Programación estructurada a fondo: implementación de algoritmos en C

:Pearson Educación.Sznajdleder, P. A. (2017)..

Buenos Aires,Argentina: Alfaomega

Como programar en C/C++

H.M. Deitel/ P.J. Deitel

Segunda edición

Editorial: Prentice Hall.

ISBN:9688804711

Programación en C.Metodología, estructura de datos y objetos

Joyanes, L. y Zahonero, I. (2001)..

España:McGraw-Hill.

ISBN: 8448130138