



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación
salas A y B

Alejandro Pimentel

Profesor:

Asignatura:

Fundamentos de la Programación

Grupo:

3

No de Práctica(s):

9

Integrante(s):

Valeria Patricia Padilla Arellano (2438)

*No. de Equipo de cómputo
empleado:*

50

No. de Lista o Brigada:

39

Semestre:

2020-1

Fecha de entrega:

de Octubre del 2019

Observaciones:

Bien, pero tarde entrega, se queda igual tu calificación

CALIFICACIÓN: **7**

OBJETIVO

Elaborar programas en C para la resolución de problemas básicos que incluyan las estructuras de repetición y la directiva define.

INTRODUCCION

Los ciclos o también conocidos como bucles, son una estructura de control esencial al momento de programar. Un ciclo o bucle permite repetir una o varias instrucciones cuantas veces lo necesitemos. Existen diferentes tipos de ciclos o bucles, cada uno tiene una utilidad para casos específicos:

- Un ciclo for es una estructura de control iterativa, que nos permite ejecutar de manera repetitiva un bloque de instrucciones, conociendo previamente un valor de inicio, un tamaño de paso y un valor final para el ciclo.
- Los ciclos while son también una estructura cíclica, que nos permite ejecutar una o varias líneas de código de manera repetitiva sin necesidad de tener un valor inicial e incluso a veces sin siquiera conocer cuando se va a dar el valor final que esperamos, los ciclos while, no dependen directamente de valores numéricos, sino de valores booleanos, es decir su ejecución depende del valor de verdad de una condición dada, verdadera o falso.
- Los ciclos do-while son una estructura de control cíclica, los cuales nos permiten ejecutar una o varias líneas de código de forma repetitiva sin necesidad de tener un valor inicial e incluso a veces sin siquiera conocer cuando se va a dar el valor final, sin embargo el ciclo do-while nos permite añadir la posibilidad de ejecutar primero el bloque de instrucciones antes de evaluar la condición necesaria.
- El define es una palabra clave que se utiliza para declarar un nombre especial con un significado.

ACTIVIDAD

Tabla de multiplicar

```
1  #include <stdio.h>
2  int main(){
3
4      int numero, resultado, contador;
5      contador=0;
6
7      scanf ("%d",&numero);
8
9      while (contador<=10){
10         contador++;
11         resultado=numero*contador;
12         printf("La tabla de multiplicar es: %i\n",resultado);
13     }
14     return 0;
15 }
```

```
Introduzca numero entero : 5

La tabla de multiplicar del 5 es:

1 * 5 = 5
2 * 5 = 10
3 * 5 = 15
4 * 5 = 20
5 * 5 = 25
6 * 5 = 30
7 * 5 = 35
8 * 5 = 40
9 * 5 = 45
10 * 5 = 50

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.[]
```

Suma y promedio

```
1  #include <stdio.h>
2  #define dividir(a,b) a/b
3
4  int main () {
5
6  int numero, contador, suma;
7  double promedio;
8
9  promedio=0;
10 contador=1;
11 suma=0;
12
13 do {
14 scanf ("%d",&numero);
15
16 suma=suma+numero;
17 contador++;
18
19 promedio=dividir((double)suma,10);
20
21 }
22
23 while (contador<=10);
24
25 printf("La suma de los diez digitos es: %d\n",suma);
26 printf("El promedio de los diez digitos es: %f\n",promedio );
27
28 return 0;
29 }
```

```

2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
La suma de los diez digitos es: 20
El promedio de los diez digitos es: 2.000000

```

Numero primo

```

1  #include <stdio.h>
2  int main () {
3
4  int i, numero, contador;
5  contador=0;
6
7  scanf ("%i",&numero);
8  for (i=1; i<=numero; i++) {
9      if (numero%i==0){
10         contador++;
11     }
12 }
13 if (contador>2){
14     printf("Compuesto\n");
15 }
16 else {
17     printf("Primo\n");
18 }
19 return 0;

```

```

MacBook-Pro-de-
MacBook-Pro-de-
11
Primo
MacBook-Pro-de-
5
Primo
MacBook-Pro-de-
2
Primo
MacBook-Pro-de-
8
Compuesto
MacBook-Pro-de-
12
Compuesto

```

CONCLUSION

Los ciclos nos permiten crear programas repetitivos, sin la necesidad de volver a escribir operacion múltiples veces hasta un número definido o función definida .