

Nombre: Angel Jacinto \_\_\_\_\_ No. de Matrícula.: \_\_ZAP  
534 \_\_\_\_\_

Materia: \_Fundamentos de programación \_\_\_\_\_ Grupo: DSI 1 SEMESTRE Turno: M\_\_\_\_\_

Carrera: Ingeniería en desarrollo de software interactivos y videojuegos \_\_\_\_\_

Tema: practica 11 No: R.1

Fecha propuesta: martes 7 de junio de 2022 Fecha de Entrega: jueves 9 de junio de 2022

Escuela: Amerike Plantel GDL  
Calle: \_Montemorelos\_\_\_\_\_ No: 3503 Colonia: Rinconada de la Calma. \_\_\_\_\_C.P.: 45080\_\_\_\_\_

Teléfono: 3336326100

Ciudad: Guadalajara

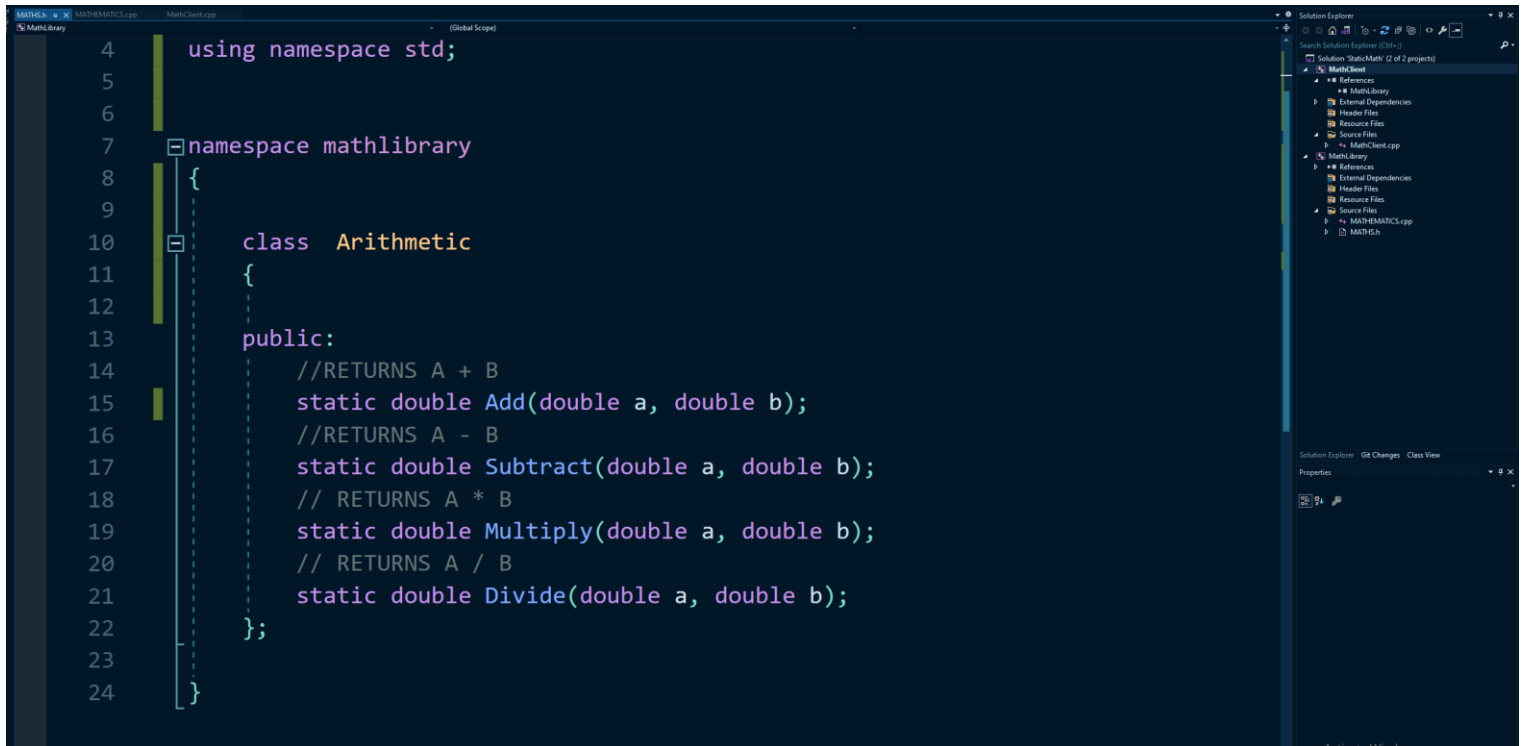


\_\_\_\_\_  
Angel Jacinto

Firma del alumno (a)

Firma de revisión fecha

Qué se evalúa:	10 pts.	7 pts.	4pts.	Pts.
Entrega electrónica	Es en tiempo y forma al iniciar la clase. (1 pts.)	Después de 30 minutos de iniciada la clase. (.7 pts.)	Al minuto 40. (Posteriormente ya no se reciben) (.4pts.)	
Del formato.	Cumple con todos los elementos solicitados. (1 pts.)	No cumple con dos elementos solicitados. (.7 pts.)	No cumple con tres o más elementos solicitados. (.4pts.)	
La ortografía.	Tiene dos errores ortográficos. (1 pts.)	Tiene de tres a cuatro errores ortográficos. (.7 pts.)	Tiene cinco o más errores ortográficos. (.4pts.)	
Del tema y objetivo.	La teoría y ejemplos corresponden al tema tratado. (1 pts.)	La teoría o ejemplos no corresponden al tema tratado. (.7 pts.)	La teoría y ejemplos no corresponden al tema tratado. (.4pts.)	
El programa y los cálculos.	Los parámetros y componentes corresponden al 100% de lo planeado. (1 pts.)	El programa arroja un error o componente no corresponden al 100% de lo planeado. (7 pts.)	El programa arroja dos errores o componentes no corresponden al 100% de lo calculado. (.4pts.)	
Diagramas.	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos son acorde al de la práctica y siguen una secuencia lógica. (1 pts.)	Los diagramas a bloques, o de flujo o esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.7 pts.)	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.4pts.)	
La tabla de valores.	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 10%. (1 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 15%. (.7 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 20%. (.4pts.)	
Las observaciones y conclusiones.	Son específicas y congruentes con la práctica. (1 pts.)	Las observaciones o conclusiones son específicas y congruentes con la práctica. (.7 pts.)	Las observaciones y las conclusiones no son específicas y congruentes con la práctica. (.4pts.)	
Bibliografía.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) y está completa (1 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s), le falta algún elemento que la conforman (.7 pts.)	No es acorde al (los) tema (s) tratado (s), le faltan 2 elementos que la conforma (.4pts.)	
Fuentes de consulta.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) (1 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.7 pts.)	Es acorde a algún (los) tema (s) tratado (s) (.4pts.)	



```
4 using namespace std;
5
6
7 namespace mathlibrary
8 {
9
10 class Arithmetic
11 {
12
13 public:
14     //RETURNS A + B
15     static double Add(double a, double b);
16     //RETURNS A - B
17     static double Subtract(double a, double b);
18     // RETURNS A * B
19     static double Multiply(double a, double b);
20     // RETURNS A / B
21     static double Divide(double a, double b);
22 };
23
24 }
```

```
MATHS.h MATHEMATICS.cpp MathClient.cpp  
MathLibrary  
→ mathlibrary::Arithmetic  
1  #include "MATHS.h"  
2  
3  namespace mathlibrary  
4  {  
5      double Arithmetic::Add(double a, double b)  
6      {  
7          return a + b;  
8      }  
9  
10     double Arithmetic::Subtract(double a, double b)  
11     {  
12         return a - b;  
13     }  
14  
15     double Arithmetic::Multiply(double a, double b)  
16     {  
17         return a * b;  
18     }  
19  
20     double Arithmetic::Divide(double a, double b)  
21     {  
22         return a / b;  
23     }  
24 }
```

```
1  #include <iostream>
2  #include "MATHS.h"
3  int main()
4  {
5
6      double a = 45;
7      int b = 15;
8
9      std::cout << "a + b = " <<
10         mathlibrary::Arithmetic::Add(a, b) << std::endl;
11      std::cout << "a - b = " <<
12         mathlibrary::Arithmetic::Subtract(a, b) << std::endl;
13      std::cout << "a * b = " <<
14         mathlibrary::Arithmetic::Multiply(a, b) << std::endl;
15      std::cout << "a / b = " <<
16         mathlibrary::Arithmetic::Divide(a, b) << std::endl;
17
18      return 0;
19  }
20
```

Microsoft Visual Studio Debug Console

 $a + b = 60$  $a - b = 30$  $a * b = 675$  $a / b = 3$ 

C:\Users\PC\Desktop

96) exited with co

## Observaciones

Se crea un archivo .lib donde se crea una clase publica con su nombre establecido, dentro lleva las variables principales del código, después se crea un archivo .cpp en el cual El archivo .lib va dentro del source files, se realiza las operaciones del código y se hace un build. Ultimo, dentro de los mismos archivos se crea un nuevo proyecto donde se incluye la librería creada, antes de compilar el nuevo proyecto se establece como “set as start up project y se compila y se obtiene el resultado deseado.

## Conclusiones

Fue un poco difícil seguir la guía de Microsoft ya que unos pasos no estan explicados detalladamente, si uno sigue la guía al pie de la letra notara varios bloqueos de la misma.