

Pioquinto Flores Antonio

Tarea 8 Resumen de clase

Bueno en la clase se estableció un programa, se debe hacer un borrador a mano, para poder establecer correctamente una jerarquización de los procesos. (secuencia), selección y repetición.

En la programación existen dos tipos de programación, la programación no estructurada, que involucra códigos normales o conocidos, y la programación estructurada, que para programar, exitosamente, usa tres procesos esenciales:

Secuencia: en este paso se jerarquiza (según el orden de prioridad) los órdenes, y se ejecutan

según este orden. Ejemplo:

orden 1. A, orden 2. B orden 3. Cetc...

Pero se puede usar en diagramas de flujo, que usa figuras e indicadores que indican la

secuencia, y en lenguaje C, que tiene una estructura definida y sin ella no funciona

correctamente, esa es:

cabecera de entrada y salida - #include <stdio.h>

Programa Básico Principal: main()

Desde aquí se pueden empezar a escribir códigos - {

Con este se cierra los códigos . - }

(En este tema se vieron varios códigos como, (clearser()); para borrar pantalla, printf (); para

imprimir, getch (); para obtener, entre los antes mencionados y otros...)

Se pide en la tarea el tema del Seudocódigo, que en sí por definición es un casi código, o sea

que no llega a un código normal, no llega a representar algún tipo de lenguaje, generalmente se

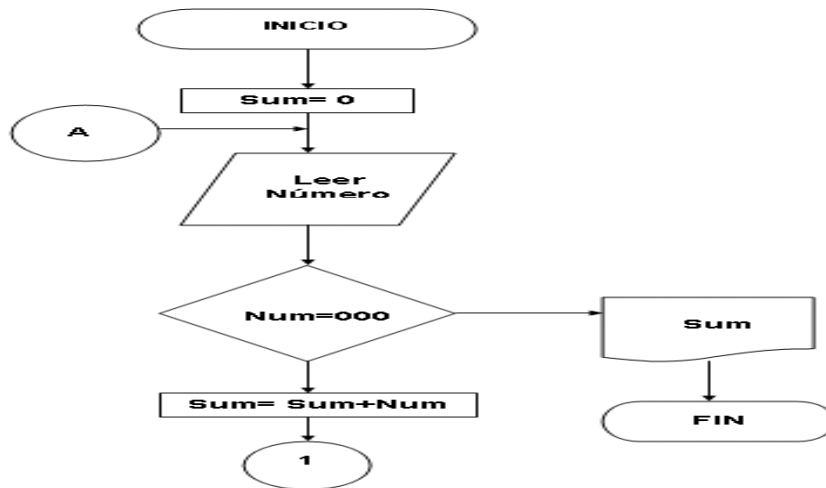
usa como ejemplo, para poder escribir órdenes, para después transformarlos a códigos normales

de programación.

Repetición

Es utilizado para operaciones que van a ser infinitas a menos que se especifique lo contrario. Puede utilizar las funciones for, while o do-while.

Diagrama de flujo



Lenguaje c

En C también hay if simple, doble y switch de la siguiente manera

If (x>y)

```
Printf( "x es mayor");
```

```
Printf("y es mayor");
```

El if simple sería cuando esto es verdadero, el if doble cuando es falso y es switch cuando hay varios casos.

Existen dos tipos de variables:

Globales las que pertenecen a todo el entorno y las locales que pertenecen a una función y que están dentro de una llave.

La letra a será utilizada para valores enteros, f para valores reales. Cuando se quiere detener una operación en la pantalla de un programa que ya está funcionando se aprieta la tecla ctrl + c.

Los letreros que deben colocarse para que el letrero sea visible deben ser de la siguiente forma `printf ("% y= i", y)`; las letras d e i se utilizan para valores enteros y f para valores reales

Selección

El programa selecciona lo que debe ejecutar, de acuerdo con las ordenes. En lenguaje c y diagrama de flujo utiliza if simple, if doble y switch.