

# Informática I

## *Guía de Práctico*

Martin Nieves  
mnieves@frc.utn.edu.ar

9 de enero de 2020

### **Completar los espacios en blanco**

1. Todo programa en C comienza con la ejecución de la función \_\_\_\_\_ .
2. Todos los cuerpos de las funciones comienzan con \_\_\_\_\_ y terminan con \_\_\_\_\_
3. Todas las declaraciones terminan con \_\_\_\_\_ .
4. La función \_\_\_\_\_ de la biblioteca estándar permite mostrar información en la pantalla.
5. La función \_\_\_\_\_ de la biblioteca estándar permite ingresar información desde el teclado.

### **Programas**

Escribir un programa en C que resuelva los siguientes problemas (uno por cada enunciado)

- Definir las variables, “unavariablen”, “p345”, “numero”.
- Escribir un mensaje en pantalla, solicitando al usuario ingresar un número entero. Se debe imprimir la solicitud, en la cual al final debe incluir dos puntos y dejarse un espacio.
- Solicitar al usuario ingresar un número entero y almacenarlo en una variable llamada “num”.
- Imprimir en pantalla el mensaje “Buen día”.

### **Problemas**

Realizar, para cada enunciado, un programa en C.

- Asignar la suma de las variables **a** y **b** en **c**.
- Leer 3 números enteros desde el teclado, y almacenarlos en las variables **p**, **q** y **r**.

## Verdadero o falso

Indicar si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas. Si son falsas, indicar porqué:

- La función **printf** siempre imprime al comienzo de una nueva línea.
- Los comentarios son mostrados en la pantalla cuando el programa se está ejecutando.
- La secuencia de escape **\n** en la función **printf**, provoca un salto de línea.
- Todas las variables deben definirse antes de ser utilizadas.
- El operador de resto (**%**) solamente puede ser utilizado en números enteros.
- Las variables **numero** y **NUmero** son idénticas.
- Los operadores aritméticos **/,\*,+,-,%** tienen todos el mismo nivel de precedencia.

## Selección

### Ejercicio 3

Escribir un algoritmo para calcular la distancia recorrida (m) por un móvil que se desplaza con velocidad constante (m/s) durante un tiempo (s). La velocidad y el tiempo serán ingresadas por el usuario.

### Ejercicio 4

Escribir un algoritmo para obtener el promedio simple de un estudiante a partir de las tres notas parciales. Las notas serán introducidas una a una por el usuario.

### Ejercicio 5

En un local se hace un descuento del %20 cuando la compra supera los \$ 1000. Escribir un algoritmo que calcule el precio a pagar por el cliente teniendo como dato el valor de la compra.

### Ejercicio 6

Escribir un algoritmo que determine si un número  $n$  tiene tres cifras. El usuario debe ingresar el número  $n$ .

### Ejercicio 7

Escribir un algoritmo que solicite ingresar dos números  $n1$  y  $n2$ . Si el primero es mayor que el segundo mostrar la suma de ambos, por otro lado si el segundo es mayor al primero, mostrar el producto entre los números. En caso de que sean iguales imprimir “Los números son iguales”.