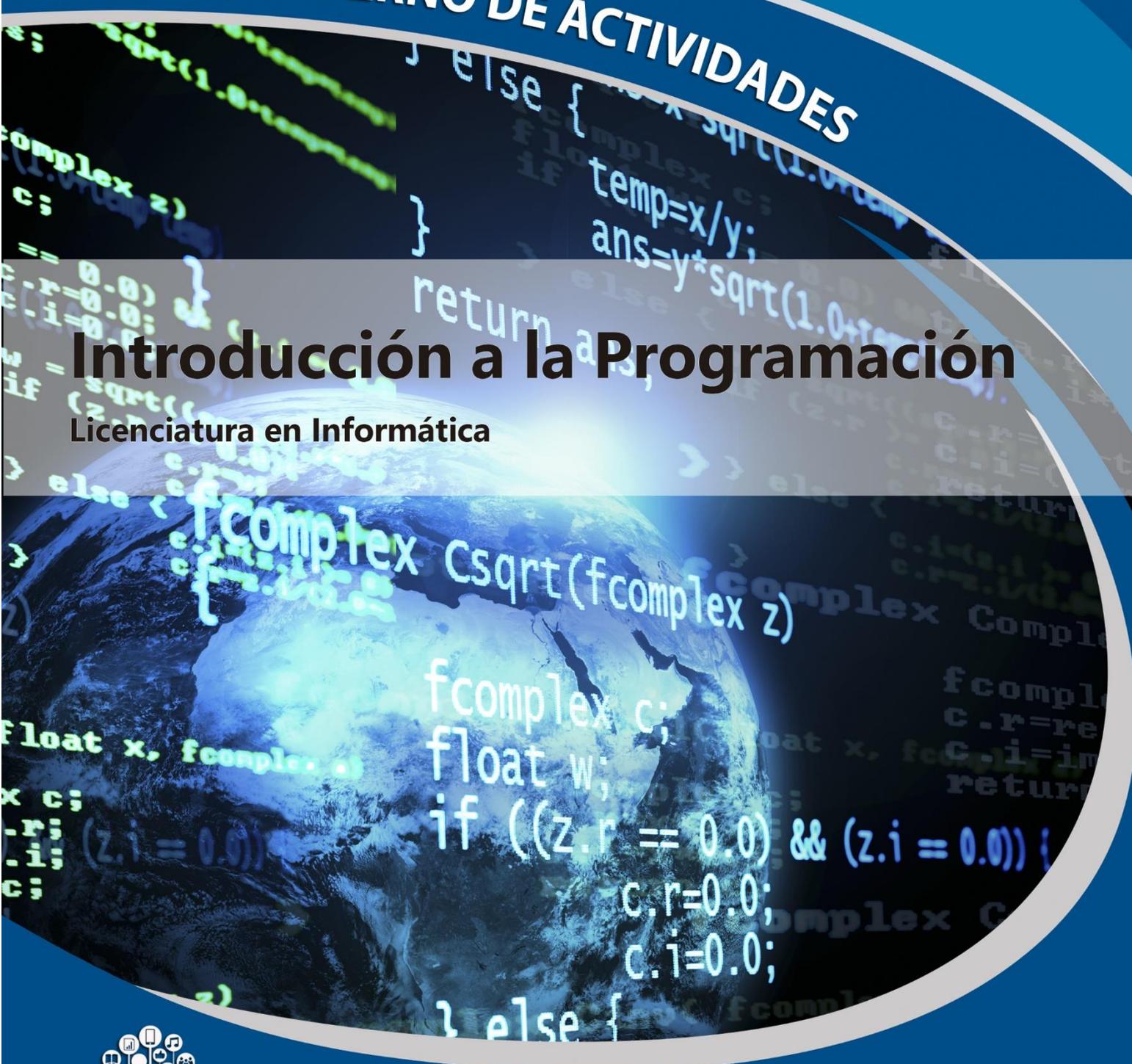




CUADERNO DE ACTIVIDADES

Introducción a la Programación

Licenciatura en Informática





COLABORADORES

DIRECTOR DE LA FCA

Mtro. Tomás Humberto Rubio Pérez

SECRETARIO GENERAL

Dr. Armando Tomé González

COORDINACIÓN GENERAL

Mtra. Gabriela Montero Montiel
Jefa del Centro de Educación a Distancia y
Gestión del Conocimiento

COORDINACIÓN ACADÉMICA

Mtro. Francisco Hernández Mendoza
FCA-UNAM

COORDINACIÓN DE MULTIMEDIOS

L.A. Heber Javier Mendez Grajeda
FCA-UNAM

COAUTOR

L.I. Espartaco David Kanagusico Hernández
L.C. Gilberto Manzano Peñaloza

REVISIÓN PEDAGÓGICA

Mayra Lilia Velasco Chacón

CORRECCIÓN DE ESTILO

L.F. Francisco Vladimir Aceves Gaytán

DISEÑO DE PORTADAS

L.CG. Ricardo Alberto Báez Caballero

DISEÑO EDITORIAL

Mtra. Marlene Olga Ramírez Chavero



Dr. Enrique Luis Graue Wiechers
Rector

Dr. Leonardo Lomelí Vanegas
Secretario General



Mtro. Tomás Humberto Rubio Pérez
Director

Dr. Armando Tomé González
Secretario General



Mtra. Gabriela Montero Montiel
Jefa del Centro de Educación a Distancia
y Gestión del Conocimiento / FCA

Introducción a la programación Cuaderno de actividades

Edición: agosto 2017

D.R. © 2017 UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán, C.P. 04510, México, Ciudad de México.

Facultad de Contaduría y Administración
Circuito Exterior s/n, Ciudad Universitaria
Delegación Coyoacán, C.P. 04510, México, Ciudad de México.

ISBN: En trámite
Plan de estudios 2012, actualizado 2016.

"Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin la autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales"

"Reservados todos los derechos bajo las normas internacionales. Se le otorga el acceso no exclusivo y no transferible para leer el texto de esta edición electrónica en la pantalla. Puede ser reproducido con fines no lucrativos, siempre y cuando no se mutile, se cite la fuente completa y su dirección electrónica; de otra forma, se requiere la autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales."

Hecho en México



Contenido

Datos de identificación	6
Sugerencias de apoyo	7
Instrucciones para trabajar con el cuaderno de actividades	8
Objetivo general de la asignatura y temario oficial	10
Unidad 1. Introducción a la programación	11
Objetivo particular y temario detallado	12
Actividad diagnóstica	13
Actividades de aprendizaje	14
Actividad integradora	17
Cuestionario de reforzamiento	18
Examen parcial de la unidad (de autoevaluación)	19
Repuestas	23
Unidad 2. Tipos de datos elementales	24
Objetivo particular y temario detallado	25
Actividad diagnóstica	26
Actividades de aprendizaje	27
Actividad integradora	29
Cuestionario de reforzamiento	30
Examen parcial de la unidad (de autoevaluación)	31
Repuestas	36
Unidad 3. Control de flujo	37
Objetivo particular y temario detallado	38
Actividad diagnóstica	39
Actividades de aprendizaje	40
Actividad integradora	42
Cuestionario de reforzamiento	43
Examen parcial de la unidad (de autoevaluación)	44
Repuestas	47



Unidad 4. Funciones	48
Objetivo particular y temario detallado	49
Actividad diagnóstica	50
Actividades de aprendizaje	51
Actividad integradora	53
Cuestionario de reforzamiento	54
Examen parcial de la unidad (de autoevaluación)	55
Repuestas	59
Unidad 5. Tipos de datos compuestos	60
Objetivo particular y temario detallado	61
Actividad diagnóstica	62
Actividades de aprendizaje	63
Actividad integradora	65
Cuestionario de reforzamiento	66
Examen parcial de la unidad (de autoevaluación)	67
Repuestas	71
Unidad 6. Manejo de apuntadores	72
Objetivo particular y temario detallado	73
Actividad diagnóstica	74
Actividades de aprendizaje	75
Actividad integradora	76
Cuestionario de reforzamiento	77
Examen parcial de la unidad (de autoevaluación)	78
Repuestas	83



DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Introducción a la programación		Clave: 1167
Plan: 2012 (actualizado 2016)		Créditos: 8
Licenciatura: Informática		Semestre: 2°
Área o campo de conocimiento: Desarrollo de sistemas		Horas por semana: 4
Duración del programa: semestral		Requisitos: ninguno
Tipo: Teórica Teoría: 4 Práctica: 0		
Carácter: Obligatoria () Optativa ()		
Seriación: Si (X) No () Obligatoria () Indicativa (X)		
Asignatura con seriación antecedente: Ninguna		
Asignatura con seriación subsecuente: Programación (Estructuras de datos)		



SUGERENCIAS DE APOYO

- Trata de compartir tus experiencias y comentarios sobre la asignatura con tus compañeros, a fin de formar grupos de estudio presenciales o a distancia (comunidades virtuales de aprendizaje, a través de foros de discusión y correo electrónico, etcétera), y puedan apoyarse entre sí.
- Programa un horario propicio para estudiar, en el que te encuentres menos cansado, ello facilitará tu aprendizaje.
- Dispón de periodos extensos para al estudio, con tiempos breves de descanso por lo menos entre cada hora si lo consideras necesario.
- Busca espacios adecuados donde puedas concentrarte y aprovechar al máximo el tiempo de estudio.



Instrucciones para trabajar con el cuaderno de actividades

El programa de la asignatura consta de 6 unidades. Por cada unidad encontrarás una serie de actividades, el número de las mismas varía de acuerdo a la extensión de la unidad.

Notarás que casi todas las unidades comienzan con la elaboración de un mapa conceptual ó mental, esto es con el fin de que tu primera actividad sea esquematizar el contenido total de la unidad para que tengan una mejor comprensión, y dominio total de los temas.

Te recomendamos que leas detenidamente cada actividad a fin de que te quede claro que es lo que tienes que realizar. Si al momento de hacerlo algo no queda claro, no dudes en solicitar el apoyo de tu asesor quien te indicará la mejor forma de realizar tu actividad en asesorías semipresenciales o por correo electrónico para los alumnos de la modalidad abierta, o bien para la modalidad a distancia a través de los medios proporcionados por la plataforma.

Te sugerimos (salvo la mejor opinión de tu asesor), seguir el orden de las unidades y actividades, pues ambas están organizadas para que tu aprendizaje sea gradual. En el caso de los alumnos de la modalidad a distancia, la entrega de actividades está sujeta al plan de trabajo establecido por cada asesor y el trabajo es directamente en plataforma educativa:

<http://fcaenlinea1.unam.mx/licenciaturas/>



La forma en que deberás responder a cada actividad dependerá de la instrucción dada (número de cuartillas, formatos, si hay que esquematizar etcétera).

Una vez que hayas concluido las actividades entrégalas a tu asesor si así él te lo solicita. Los alumnos de la modalidad a distancia, deberán realizar la actividad directamente en la plataforma educativa de acuerdo a la instrucción dada.

Te invitamos a que trabajes estas actividades con el mayor entusiasmo, pues fueron elaboradas considerando apoyarte en tu aprendizaje de ésta asignatura.



Indicaciones:

Notarás que tanto los cuestionarios de reforzamiento como las actividades de aprendizaje, contienen instrucciones tales como “adjuntar archivo”, “trabajo en foro”, “texto en línea”, “trabajo en wiki o en Blog”, indicaciones que aplican específicamente para los estudiantes del SUAYED de la modalidad a distancia. Los alumnos de la modalidad abierta, trabajarán las actividades de acuerdo a lo establecido por el asesor de la asignatura en su plan de trabajo, incluyendo lo que sé y lo que aprendí.



Biblioteca Digital:

Para tener acceso a otros materiales como libros electrónicos, es necesario que te des de alta a la Biblioteca Digital de la UNAM (BIDI). Puedes hacerlo desde la página principal de la FCA <http://www.fca.unam.mx/> **Alumnos >Biblioteca >Biblioteca digital >Clave para acceso remoto >Solicita tu cuenta.** Elige la opción de “Alumno” y llena los campos solicitados. Desde este sitio, también puedes tener acceso a los libros electrónicos.



OBJETIVO GENERAL

El alumno será capaz de implementar algoritmos en un lenguaje de programación.

TEMARIO OFICIAL

(64 horas)

	Horas
1. Introducción a la programación	4
2. Tipos de datos elementales (Variables, Constantes, declaraciones y expresiones y estructura de un programa)	6
3. Control de flujo	14
4. Funciones	18
5. Tipos de datos compuestos (Estructura)	14
6. Manejo de apuntadores	8
Total	64



UNIDAD 1

Introducción a la programación





OBJETIVO PARTICULAR

Será capaz de establecer la diferencia entre los paradigmas de programación e identificar los lenguajes de acuerdo a su nivel y sus principales características.

TEMARIO DETALLADO

(4 horas)

1. Introducción a la programación

1.1. Concepto de lenguaje de programación

1.2. Paradigmas de programación

1.2.1. Paradigma imperativo

1.2.2. Paradigma orientado a objetos

1.2.3. Paradigma funcional

1.3. Lenguaje máquina

1.4. Lenguajes de bajo nivel

1.5. Lenguajes de alto nivel

1.6. Intérpretes

1.7. Compiladores

1.8. Fases de la compilación

1.9. Notación BNF

1.10. Sintaxis, léxico, semántica

ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA

LO QUE SÉ



Texto en línea.

El siguiente cuestionario te permitirá iniciar el aprendizaje de esta unidad con tus conocimientos previos. Cabe destacar que las respuestas de este cuestionario no influyen en tu evaluación.

Con tus propias palabras define:

1. ¿Qué es un lenguaje?
2. ¿Qué es una computadora?
3. ¿Qué entiendes por lenguaje de computadora?
4. Menciona 5 lenguajes de programación que conozcas.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



Unidad 1, actividad inicial. *Adjuntar archivo.* A partir del estudio de la bibliografía específica sugerida, elabora un mapa conceptual u [organizador gráfico](#) con los temas de la unidad. Puedes auxiliarte de algunos programas como Mindjet [MindManager](#).

1. **Unidad 1, actividad 1. *Adjuntar archivo.*** Define con tus propias palabras el concepto de Lenguaje de Programación e indica cuáles son sus principales elementos.
2. **Unidad 1, actividad 2. *Adjuntar archivo.*** Investiga las características, elementos, ventajas y desventajas de las generaciones de los lenguajes de programación.
3. **Unidad 1, actividad 3. *Adjuntar archivo.*** Realiza un algoritmo que sume tres números. Consulta el documento [Ejemplos y ejercicios](#). Lee el ejercicio 3 para que comprendas cómo realizar este algoritmo.

Comunidad de programadores. (2016). *Algoritmia*. Obtenido en:
<https://pastranamoreno.files.wordpress.com/2012/05/ejercicios-resueltos.pdf>
Consultado 7 de marzo de 2017



4. **Unidad 1, actividad 4. *Adjuntar archivo.*** Modifica este programa para que sume tres números.

```
# include <stdio.h>
main()
{
    int c=0;
    int a=2;
    int b=3;
    a= a+b;
    printf("%d", c);
    return(0);
```

5. **Unidad 1, actividad 5. *Adjuntar archivo.*** Tomando como base lo explicado en el tema de Paradigma orientado a objetos, investiga los conceptos objeto, clase y herencia. Posteriormente, elabora un documento donde redactes la definición de los conceptos solicitados e indica sus características e importancia.
6. **Unidad 1, actividad 6. *Adjuntar archivo.*** Elabora un cuadro comparativo de la programación orientada a objetos y la programación imperativa.
7. **Unidad 1, actividad 7. *Adjuntar archivo.*** Realiza una búsqueda sobre:
- Lenguaje ensamblador
 - Lenguaje de bajo nivel
 - Lenguaje de alto nivel
- Identifica sus iniciadores, conceptos, principales características, diferencias entre los lenguajes, ventajas desventajas, estructura, y proporciona 2 ejemplos de cada uno.
8. **Unidad 1, actividad 8. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa en lenguaje ensamblador que sume dos números.
9. **Unidad 1, actividad 9. *Adjuntar archivo.*** Elabora una tabla comparativa entre los lenguajes de bajo y alto nivel, indicando aplicaciones, ventajas y desventajas.



10. **Unidad 1, actividad 10. *Adjuntar archivo.*** Elabora un cuadro comparativo de intérprete y compilador, indicando características, ventajas y desventajas.
11. **Unidad 1, actividad 11. *Adjuntar archivo.*** Investiga y elabora un cuadro comparativo de las diferencias entre el intérprete y el compilador.
12. **Unidad 1, actividad 12. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa en C e identifica los pasos que realiza el compilador para generar el programa ejecutable.
13. **Unidad 1, actividad complementaria. *Adjuntar archivo.*** A partir del estudio de la unidad, realiza la actividad que tu asesor te indicará en el foro de la asignatura.
14. **Unidad 1, actividad complementaria 2. *Adjuntar archivo.*** A partir del estudio de la unidad, realiza la actividad que tu asesor te indicará en el foro de la asignatura.



ACTIVIDAD INTEGRADORA

LO QUE APRENDÍ



Texto en línea.

Escribe el código fuente de un programa que obtenga el promedio de tres números, empleando cada uno de los paradigmas de programación: imperativo, orientado a objetos y funcional.

CUESTIONARIO DE REFORZAMIENTO



Adjuntar archivo. Responde las siguientes preguntas.

1. Señala qué es un lenguaje de programación.
2. ¿Qué es el código fuente?
3. ¿Qué es el código objeto?
4. ¿Qué es el código ejecutable?
5. ¿En qué nivel se clasifica al lenguaje C y por qué?
6. ¿Qué es un algoritmo?
7. ¿Qué es un programa?
8. ¿Qué es un compilador?
9. ¿Qué es un intérprete?
10. ¿Qué es un objeto?

EXAMEN PARCIAL

(de autoevaluación)



I. Responde verdadero (V) o falso (F).

	V	F
1. La programación estructurada utiliza un diseño modular.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. C es un lenguaje estructurado.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Un ejemplo de una estructura de control es la iteración.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. <i>Printf</i> muestra un mensaje en pantalla.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. <i>Scanf</i> muestra un mensaje en pantalla.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. La programación estructurada utiliza objetos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. C es un lenguaje orientado a objetos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Un ejemplo de una estructura de control es la iteración.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Una función es sinónimo de una clase.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. <i>#include</i> se utiliza para acceder a una librería de funciones.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Todos los leguajes de programación usan compatibilidades.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. C ++ es un lenguaje orientado a objetos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. La programación orientada a objetos divide un problema complejo en problemas más sencillos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. El lenguaje PHP utiliza un compilador.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. El lenguaje C es un ejemplo de un lenguaje de bajo nivel.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



II. Selecciona la respuesta correcta.

<p>___ 1. Este lenguaje se refiere a un sistema de códigos directamente interpretable por un circuito micro programable.</p>	
<p>___ 2. Consiste en una cadena de instrucciones de lenguaje de máquina.</p>	a) PHP
<p>___ 3. Este lenguaje proporciona poca o ninguna abstracción del microprocesador de una computadora.</p>	b) Ensamblador
<p>___ 4. Se refiere a un tipo de programa informático que se encarga de traducir un archivo fuente escrito en un archivo objeto que contiene código máquina.</p>	c) Lenguaje de máquina
<p>___ 5. Se caracteriza por expresar los algoritmos de una manera adecuada a la capacidad cognitiva humana.</p>	d) Lenguaje de bajo nivel
<p>___ 6. Es ejemplo de un lenguaje de alto nivel.</p>	e) Programa de computadoras
	f) Lenguaje de alto nivel



III. Selecciona la respuesta correcta.

1. El código fuente es un:

<input type="radio"/> a) Código de computadora	<input type="radio"/> c) Paradigma
<input type="radio"/> b) Diagrama de flujo	<input type="radio"/> d) Conjunto de caracteres entendibles por un ser humano

2. El código objeto es:

<input type="radio"/> a) Un código entendible por la computadora	<input type="radio"/> c) Sinónimo de un compilador
<input type="radio"/> b) Sinónimo de un intérprete	<input type="radio"/> d) Un código entendible por un ser humano

3. El código ejecutable:

<input type="radio"/> a) Se obtiene usando un linker	<input type="radio"/> c) Es un sinónimo de paradigma
<input type="radio"/> b) Se obtiene usando un intérprete	<input type="radio"/> d) Es un sinónimo de objeto

4. Una clase es:

<input type="radio"/> a) Sinónimo de objeto	<input type="radio"/> c) El conjunto de funciones con características similares
<input type="radio"/> b) Sinónimo de herencia	<input type="radio"/> d) El conjunto de objetos con características similares

5. La función tiene su equivalente, en la programación orientada a objetos, en el concepto de:

<input type="radio"/> a) Herencia	<input type="radio"/> c) Método
<input type="radio"/> b) Clase	<input type="radio"/> d) Objeto



6. Un intérprete lee línea por línea:

<input type="radio"/> a) El código fuente	<input type="radio"/> c) El código ejecutable
<input type="radio"/> b) El código objeto	<input type="radio"/> d) Las librerías

7. Es un ejemplo de una librería.

<input type="radio"/> a) scanf	<input type="radio"/> c) Stdio.h
<input type="radio"/> b) Void	<input type="radio"/> d) Java

8. Python utiliza un:

<input type="radio"/> a) Enlazador	<input type="radio"/> c) Compilador
<input type="radio"/> b) Compilador y un intérprete	<input type="radio"/> d) Intérprete

9. En un programa, un linker:

<input type="radio"/> a) Agrega librerías	<input type="radio"/> c) Genera un código fuente
<input type="radio"/> b) Genera un código objeto	<input type="radio"/> d) Es sinónimo de clase

RESPUESTAS

EXAMEN DE AUTOEVALUACIÓN



En este apartado encontrarás las respuestas al examen por unidad.

UNIDAD 1	
I. Solución	
1. V	9. F
2. V	10. V
3. F	11. F
4. V	12. V
5. F	13. F
6. F	14. F
7. V	15. F
8. V	

UNIDAD 1
II. Solución
1. c
2. e
3. d
4. b
5. f
6. a

UNIDAD 1	
III. Solución	
1. d	6. a
2. a	7. c
3. a	8. d
4. c	9. a
5. c	



UNIDAD 2

Tipos de datos elementales

(Variables, constantes, declaraciones y expresiones y estructura de un programa.)





OBJETIVO PARTICULAR

Deberá conocer los componentes básicos de la programación y la estructura de un programa.

TEMARIO DETALLADO

(6 horas)

2. Tipos de datos elementales. (Variables, constantes, declaraciones y expresiones y estructura de un programa)

2.1. Tipos de datos

2.2. Palabras reservadas

2.3. Identificadores

2.4. Operadores

2.5. Expresiones y reglas de prioridad

2.6. Variables y constantes

2.7. Estructura de un programa



ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA

LO QUE SÉ



Texto en línea.

Define con tus propias palabras los siguientes términos:

1. Tipo de dato.
2. Constante.
3. Variable.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



Unidad 2, actividad inicial. *Adjuntar archivo.* A partir del estudio de la bibliografía específica sugerida, elabora un mapa conceptual u [organizador gráfico](#) con los temas de la unidad. Puedes auxiliarte de algunos programas como Mindjet [MindManager](#).

1. **Unidad 2, actividad 1. *Adjuntar archivo.*** Investiga los tipos de datos que se emplean en el lenguaje C++ y compáralos con los empleados con los usados en C. Desarrolla un cuadro comparativo con los tipos de datos en C y C++.
2. **Unidad 2, actividad 2. *Adjuntar archivo.*** Investiga los tipos de datos que se emplean en el lenguaje Java. Realiza un cuadro comparativo de similitudes y diferencias de 5 tipos de datos entre los lenguajes C++ y Java, agrega la sintaxis de la forma de declararlos y utilizarlos.
3. **Unidad 2, actividad 3. *Adjuntar archivo.*** Investiga cómo se construye un identificador y cuál es su función, así como la función de la palabra reservada *enum*.
4. **Unidad 2, actividad 4. *Adjuntar archivo.*** Investiga la función de las palabras reservadas de un lenguaje de programación y cuál es su principal característica.
5. **Unidad 2, actividad 5. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa en C que determine si un número es par o impar.
6. **Unidad 2, actividad 6. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa en C que determine si dos números introducidos por el usuario son iguales.



7. **Unidad 2, actividad 7. *Adjuntar archivo.*** Investiga e indica cuál es la prioridad del operador de exponente en el lenguaje Visual Basic.
8. **Unidad 2, actividad 8. *Adjuntar archivo.*** Investiga y describe el uso de variables locales y globales en Python.
9. **Unidad 2, actividad 9. *Adjuntar archivo.*** Investiga y describe el uso de constantes en Java.
10. **Unidad 2, actividad 10. *Adjuntar archivo.*** Investiga y escribe la estructura de un programa escrito en Visual Basic.
11. **Unidad 2, actividad complementaria 1. *Adjuntar archivo.*** A partir del estudio de la unidad, realiza la actividad que tu asesor te indicará en el foro de la asignatura.
12. **Unidad 2, actividad complementaria 2. *Adjuntar archivo.*** A partir del estudio de la unidad, realiza la actividad que tu asesor te indicará en el foro de la asignatura.



ACTIVIDAD INTEGRADORA

LO QUE APRENDÍ



Adjuntar archivo.

Elabora un programa en donde utilices, por lo menos, una de las expresiones aritméticas (lógicas y relacionales), a la vez que cambies la prioridad de los operadores aritméticos utilizando paréntesis.

CUESTIONARIO DE REFORZAMIENTO



Adjuntar archivo. Responde las siguientes preguntas.

1. ¿Qué es una variable de tipo global?
2. ¿Qué es una variable de tipo local?
3. ¿Qué significa la palabra getch?
4. ¿Qué significa la palabra printf?
5. ¿Qué es un tipo definido por el usuario?
6. ¿Qué significa la palabra scanf?
7. ¿Qué es una variable?
8. ¿Qué es una constante?
9. Describe los operadores lógicos.
10. ¿Qué es una conversión de tipos?

EXAMEN PARCIAL

(de autoevaluación)



I. De acuerdo con lo estudiado en estos temas, lee con atención las siguientes palabras y escribe el inciso correspondiente.

Palabras reservadas	Identificadores
1.	5.
2.	6.
3.	7.
4.	8.

a. extern	e. suma_1
b. lf	f. while
c. _t	g. float
d. y2	h. largo



II. Selecciona la respuesta correcta.

1. Un tipo de dato:

<input type="radio"/> a) Permite usar varios elementos en una estructura	<input type="radio"/> c) Determina los objetos por usar
<input type="radio"/> b) Determina las clases por usar	<input type="radio"/> d) Permite usar un rango de datos

2. El tamaño del tipo char es de:

<input type="radio"/> a) 1 byte	<input type="radio"/> c) 4 bytes
<input type="radio"/> b) 2 bytes	<input type="radio"/> d) 6 bytes

3. El tipo doublé se emplea para describir:

<input type="radio"/> a) Números enteros	<input type="radio"/> c) Números con decimales
<input type="radio"/> b) Letra o dígito	<input type="radio"/> d) Números y letras

4. La siguiente es una palabra reservada

<input type="radio"/> a) Var	<input type="radio"/> c) If
<input type="radio"/> b) Not	<input type="radio"/> d) And

5. Una de las características de un identificador es que:

<input type="radio"/> a) Deben de comenzar por letra o por “_”	<input type="radio"/> c) Son símbolos cuyo significado está predefinido
<input type="radio"/> b) Son secuencias que se forman empleando solo letras	<input type="radio"/> d) Permite nuevos nombres para tipo de datos

6. Un ejemplo de operador relacional es:

<input type="radio"/> a) >	<input type="radio"/> c) &&
<input type="radio"/> b) AND	<input type="radio"/> d) %



7. Las variables locales se declaran:

<input type="radio"/> a) Dentro de una función	<input type="radio"/> c) Fuera de una función
<input type="radio"/> b) Después de main ()	<input type="radio"/> d) Antes de main ()

8. El nombre de una variable no debe sobrepasar los:

<input type="radio"/> a) 20 caracteres	<input type="radio"/> c) 31 caracteres
<input type="radio"/> b) 30 caracteres	<input type="radio"/> d) 32 caracteres

9. Las variables que se almacenan en registros del microprocesador se denominan:

<input type="radio"/> a) Locales	<input type="radio"/> c) Externas
<input type="radio"/> b) Globales	<input type="radio"/> d) De registro

10. Son variables que se declaran dentro de una función.

<input type="radio"/> a) Locales	<input type="radio"/> c) Externas
<input type="radio"/> b) Globales	<input type="radio"/> d) De registro

11. Para definir nuevos tipos de datos se utiliza la palabra reservada:

<input type="radio"/> a) Register	<input type="radio"/> c) Casting
<input type="radio"/> b) Struct	<input type="radio"/> d) Typedef

12. Una constante:

<input type="radio"/> a) Es sinónimo de una variable	<input type="radio"/> c) Tiene ámbito global
<input type="radio"/> b) Tiene ámbito local	<input type="radio"/> d) Mantiene su valor durante la ejecución del programa

13. La siguiente es una palabra reservada en C.

<input type="radio"/> a) Echo	<input type="radio"/> c) If
<input type="radio"/> b) Println	<input type="radio"/> d) Writeln



14. Un ejemplo de un operador lógico es:

<input type="radio"/> a) >	<input type="radio"/> c) &&
<input type="radio"/> b) And	<input type="radio"/> d) %

15. El operador módulo se escribe así:

<input type="radio"/> a) ++	<input type="radio"/> c) %
<input type="radio"/> b) --	<input type="radio"/> d)

16. Las variables globales se declaran:

<input type="radio"/> a) Dentro de una función	<input type="radio"/> c) Fuera de una función
<input type="radio"/> b) Después de las constantes	<input type="radio"/> d) Antes de main()

17. Un identificador puede empezar con:

<input type="radio"/> a) Un número	<input type="radio"/> c) Una letra
<input type="radio"/> b) Un espacio	<input type="radio"/> d) Un tabulador

18. El operador de negación es:

<input type="radio"/> a)	<input type="radio"/> c) %
<input type="radio"/> b) &&	<input type="radio"/> d) !

19. Es ejemplo de una biblioteca.

<input type="radio"/> a) Stdio.h	<input type="radio"/> c) Define
<input type="radio"/> b) Include	<input type="radio"/> d) Const

20. De los siguientes, el tipo de dato más grande es:

<input type="radio"/> a) Int	<input type="radio"/> c) Float
<input type="radio"/> b) Char	<input type="radio"/> d) Long int



21. Palabra reservada para devolver un valor.

<input type="radio"/> a) #include	<input type="radio"/> c) Stdio.h
<input type="radio"/> b) #define	<input type="radio"/> d) Return()

III. Observa las palabras/signos, y en base a lo que vimos en esta unidad, subraya las palabras /signos de la siguiente forma:

ROJO - las que correspondan a operadores aritméticos

AZUL - las que correspondan a asignaciones

VERDE - las que correspondan a operadores relacionales y lógicos

a=2*(++c),	++
variable=variable1;	
>=	+
%	



Al finalizar la evaluación haz una impresión de pantalla, guárdala en tu computadora y una vez concluida, presiona el botón **Examinar**. Localiza el archivo ya seleccionado, presiona **Subir este archivo** para guardarlo en la plataforma.

RESPUESTAS

EXAMEN DE AUTOEVALUACIÓN



En este apartado encontrarás las respuestas al examen por unidad.

UNIDAD 2	
I. Solución	
1.	a
2.	f
3.	g
4.	b
5.	h
6.	d
7.	c
8.	e

UNIDAD 2	
II. Solución	
1. d	12. d
2. a	13. c
3. c	14. c
4. c	15. c
5. a	16. c
6. a	17. c
7. a	18. d
8. c	19. a
9. d	20. c
10. a	21. d
11. d	

UNIDAD 2	
III. Solución	
a=2*(++c),	++
variable=variable1;	
>=	+
%	



UNIDAD 3

Control de flujo





OBJETIVO PARTICULAR

Podrá utilizar las principales estructuras de la programación.

TEMARIO DETALLADO (14 horas)

3. Control de flujo

3.1. Estructura secuencial

3.2. Estructura alternativa

3.3. Estructura repetitiva



ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA

LO QUE SÉ



Texto en línea.

Explica qué es la programación estructurada y define cada uno de sus elementos.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



Unidad 3, actividad inicial. *Adjuntar archivo.* A partir del estudio de la bibliografía específica sugerida, elabora un mapa conceptual u [organizador gráfico](#) con los temas de la unidad. Puedes auxiliarte de algunos programas como Mindjet [MindManager](#).

1. **Unidad 3, actividad 1. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa en C que obtenga la edad de una persona utilizando como base, la fecha de nacimiento.
2. **Unidad 3, actividad 2. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa que determine la mensualidad que debe pagar una persona si pide un préstamo de \$10,000.00 pesos, tomando en cuenta una tasa de interés de 50% anual.
3. **Unidad 3, actividad 3. *Adjuntar archivo.*** Escribe un programa en lenguaje C que sume los números pares e impares dentro del rango del 1 al 100.
4. **Unidad 3, actividad 4. *Adjuntar archivo.*** Escribe un programa que valide una contraseña ingresada por el usuario. El usuario tendrá tres intentos para ingresar la contraseña correcta, de lo contrario, el programa mostrará el mensaje “usuario no autorizado”.
5. **Unidad 3, actividad 5. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa que obtenga la suma de los números ingresados por el usuario. Cuando el usuario ingrese un número cero, el programa se detendrá y mostrará el acumulado de la suma.



6. **Unidad 3, actividad 6. *Adjuntar archivo.*** Escribe un programa que obtenga la potencia de una base y un exponente dados, ocupando únicamente la operación de suma; no se deberá utilizar la multiplicación o la función de potencia.
7. **Unidad 3, actividad complementaria 1. *Adjuntar archivo.*** A partir del estudio de la unidad, realiza la actividad que tu asesor te indicará en el foro de la asignatura.
8. **Unidad 3, actividad complementaria 2. *Adjuntar archivo.*** A partir del estudio de la unidad, realiza la actividad que tu asesor te indicará en el foro de la asignatura.

ACTIVIDAD INTEGRADORA

LO QUE APRENDÍ



Adjuntar archivo.

Elabora un programa que, a través del siguiente menú, realice las operaciones de un cajero automático:

Menú Principal

- | | |
|--------------|-------------|
| 1. Depósitos | 3. Consulta |
| 2. Retiros | 4. Salir |

Restricciones:

- El programa seguirá ejecutándose en tanto el usuario no presione la opción 4, de Salir.
- El usuario:
 - ♦ Podrá realizar el número de depósitos que desee por cualquier cantidad.
 - ♦ No podrá realizar un retiro por una cantidad mayor al saldo de la cuenta.
 - ♦ Podrá consultar en cualquier momento el saldo de su cuenta.
- Utiliza las estructuras de control aprendidas en esta unidad.

CUESTIONARIO DE REFORZAMIENTO



Adjuntar archivo. Responde las siguientes preguntas.

1. Define qué es una estructura secuencial.
2. Define qué es una estructura alterativa.
3. Explica qué es la estructura repetitiva.
4. Es un ciclo con un número determinado de iteraciones. Entonces nos estamos refiriendo a:
5. Es un ciclo con un número indeterminado de iteraciones. Hacemos referencia a:
6. Es un ciclo que se ejecuta al menos una vez, independientemente de que se cumpla o no una condición. Entonces estamos hablando de:
7. ¿Cuál es la función de la instrucción *default*?
8. ¿Cuál es la función de la instrucción *switch*?
9. ¿Cuál es la función de la palabra reservada *case*?
10. ¿Cuál es la función de la palabra reservada *break*?

EXAMEN PARCIAL

(de autoevaluación)



I. Responde verdadero (V) o falso (F).

	V	F
1. La estructura alternativa permite que el programa fluya de acuerdo a una condición.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. La estructura alternativa utiliza la palabra reservada <i>while</i> .	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. En la estructura alternativa <i>if-then</i> , si la condición no se cumple se puede utilizar la palabra <i>else</i> para cambiar el flujo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. En lugar de utilizar varios <i>if</i> , una opción es emplear la palabra reservada <i>case</i> .	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Dentro del <i>case</i> , se evalúa la opción.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

II. Elige la respuesta correcta a las siguientes preguntas.

1. Tipo de estructura que permite que todas las sentencias se ejecuten sin posibilidad de omitir alguna.

<input type="radio"/> a) Secuencial	<input type="radio"/> c) Selectiva
<input type="radio"/> b) Alternativa	<input type="radio"/> d) Repetitiva



2. Tipo de estructura que permite que el flujo de un programa se bifurque.

<input type="radio"/> a) Alternativa	<input type="radio"/> c) If
<input type="radio"/> b) Selectiva	<input type="radio"/> d) Else

3. Tipo de estructura que permite que una sentencia se ejecute un número determinado de veces.

<input type="radio"/> a) Do	<input type="radio"/> c) For
<input type="radio"/> b) While	<input type="radio"/> d) Main ()

4. Tipo de estructura que permite que una sentencia se ejecute un número indeterminado de veces.

<input type="radio"/> a) Default	<input type="radio"/> c) For
<input type="radio"/> b) While	<input type="radio"/> d) Else

5. Es un ciclo que permite que se ejecute una sentencia, al menos una vez, independientemente de que se cumpla o no una condición.

<input type="radio"/> a) Ciclo	<input type="radio"/> c) Do-while
<input type="radio"/> b) While	<input type="radio"/> d) For

6. Un ciclo de tipo for es un ciclo:

<input type="radio"/> a) Con un número determinado de iteraciones	<input type="radio"/> c) Infinito
<input type="radio"/> b) Con un número indeterminado de iteraciones	<input type="radio"/> d) De tipo do-while

7. *break* es usado para:

<input type="radio"/> a) Salir de un ciclo	<input type="radio"/> c) Determinar el flujo de un programa
<input type="radio"/> b) Entrar a un ciclo	<input type="radio"/> d) Crear una función



8. La siguiente es una palabra reservada que se usa en la función *switch* en caso de no se cumpla ningún caso.

<input type="radio"/> a) Break	<input type="radio"/> c) While
<input type="radio"/> b) Default	<input type="radio"/> d) Else

9. Es una palabra reservada que permite que el programa se ejecute de acuerdo al cumplimiento de una condición.

<input type="radio"/> a) If	<input type="radio"/> c) Case
<input type="radio"/> b) Where	<input type="radio"/> d) For

10. Es una función que permite la selección de varias opciones.

<input type="radio"/> a) Include	<input type="radio"/> c) Break
<input type="radio"/> b) Switch	<input type="radio"/> d) For

RESPUESTAS

EXAMEN DE AUTOEVALUACIÓN



En este apartado encontrarás las respuestas al examen por unidad.

UNIDAD 3
I. Solución
1. V
2. F
3. V
4. V
5. F

UNIDAD 3
II. Solución
1. a
2. a
3. c
4. b
5. c
6. a
7. a
8. b
9. a
10. b



UNIDAD 4

Funciones





OBJETIVO PARTICULAR

Utilizará las funciones preconstruidas y podrá desarrollar sus propias funciones; identificará el alcance de las variables utilizadas y aplicará la recursividad.

TEMARIO DETALLADO (18 horas)

4. Funciones

4.1. Internas

4.1.1. Funciones de caracteres y cadenas

4.1.2. Funciones matemáticas

4.1.3. Funciones de conversión

4.2. Definidas por el usuario

4.3. Ámbito de variables (locales y globales)

4.4. Recursividad



ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA

LO QUE SÉ



Adjuntar archivo.

Con base en lo que hemos visto en las unidades anteriores y por lo que conoces de este tema, intenta realizar una función en pseudocódigo que determine el mayor de dos números introducidos por el usuario. Cualquier duda pregúntala a tu asesor.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



Unidad 4, actividad inicial. *Adjuntar archivo.* A partir del estudio de la bibliografía específica sugerida, elabora un mapa conceptual u [organizador gráfico](#) con los temas de la unidad. Puedes auxiliarte de algunos programas como Mindjet [MindManager](#).

1. **Unidad 4, actividad 1. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa que, a través de una función, transforme una cadena introducida por el usuario en minúsculas, a su equivalente en mayúsculas.
2. **Unidad 4, actividad 2. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa en C que acepte el ingreso de tres números y que, por medio de una función, los ordene en forma ascendente.
3. **Unidad 4, actividad 3. *Adjuntar archivo.*** Elabora una función que busque un número que introduzca el usuario, en un arreglo de 100 números.
4. **Unidad 4, actividad 4. *Adjuntar archivo.*** Elabora una función que determine los factores de un número introducido por el usuario; por ejemplo: si se ingresa el número 8, los factores del número serán 2, 2, 2 y 1.
5. **Unidad 4, actividad 5. *Adjuntar archivo.*** Escribe una función que obtenga las combinaciones de tres enteros introducidos por el usuario. Ejemplo: si se ingresan los números 1, 3, y 5, se imprimirán las combinaciones 1,3,5; 1,5,3; 3,1,5; 3,5,1; 5,1,3 y 5,3,1.
6. **Unidad 4, actividad 6. *Adjuntar archivo.*** Elabora una función que calcule el pago de mensualidades para una deuda de \$16,000.00, tomando en cuenta un plazo de un año, y un interés anual de 24 %; utiliza variables globales.



7. **Unidad 4, actividad 7. *Adjuntar archivo.*** Elabora una función que obtenga la factorial de un número. Ejemplo: si se ingresa el 4, el resultado es 24, porque $4 \times 3 \times 2 \times 1 = 24$
8. **Unidad 4, actividad complementaria 1. *Adjuntar archivo.*** A partir del estudio de la unidad, realiza la actividad que tu asesor te indicará en el foro de la asignatura.
9. **Unidad 4, actividad complementaria 2. *Adjuntar archivo.*** A partir del estudio de la unidad, realiza la actividad que tu asesor te indicará en el foro de la asignatura.

ACTIVIDAD INTEGRADORA

LO QUE APRENDÍ



Adjuntar archivo.

Elabora un programa que muestre el siguiente menú:

1. Ingresar un número
2. Incrementar un número
3. Decrementar un número
4. Salir

Cada una de las opciones del menú llamará a una función que realizará una tarea específica, como se indica a continuación:

- La opción 1 aceptará el ingreso de un número entero; si no se ocupa esta opción, se iniciará con el número 10.
- La opción 2 le sumará un 1 al número anterior; y la opción 3 le restará un 1 al número mencionado. Utiliza variables globales.

CUESTIONARIO DE REFORZAMIENTO



Adjuntar archivo. Responde las siguientes preguntas.

1. ¿Qué es una función?
2. ¿Qué es la recursividad?
3. ¿Qué significa la palabra void?
4. ¿Qué es un parámetro?
5. ¿Qué significa main?
6. ¿Qué es un parámetro por valor?
7. ¿Qué es un parámetro por referencia?
8. ¿Qué es una función desarrollada por el usuario?
9. ¿Cuál es la función de return?
10. ¿Qué es una función interna?

EXAMEN PARCIAL

(de autoevaluación)



I. Selecciona la respuesta correcta.

1. Las funciones isalpha se encuentra en la librería:

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/> a) Math.h | <input type="radio"/> c) Stdio.h |
| <input type="radio"/> b) String.h | <input type="radio"/> d) Ctype.h |

2. Las funciones strcat se encuentran en la librería:

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/> a) Math.h | <input type="radio"/> c) Stdio.h |
| <input type="radio"/> b) String.h | <input type="radio"/> d) Ctype.h |

3. Es una función que transforma una cadena en un valor entero:

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/> a) Atol | <input type="radio"/> c) Itoa |
| <input type="radio"/> b) Atoi | <input type="radio"/> d) Sprintf |

4. La función randomize se encuentra en la librería:

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/> a) Math.h | <input type="radio"/> c) Stdio.h |
| <input type="radio"/> b) String.h | <input type="radio"/> d) Ctype.h |



5. Es una función que transforma un número a su equivalente en cadena:

<input type="radio"/> a) Atol	<input type="radio"/> c) Itoa
<input type="radio"/> b) Atoi	<input type="radio"/> d) Sprintf

6. Cuando se copia el contenido del argumento al parámetro de la función se hace un paso de parámetros por:

<input type="radio"/> a) Valor	<input type="radio"/> c) Apuntadores
<input type="radio"/> b) Referencia	<input type="radio"/> d) Variables

7. Para devolver un valor se usa la palabra reservada:

<input type="radio"/> a) Void	<input type="radio"/> c) Int
<input type="radio"/> b) Sizeof	<input type="radio"/> d) Return

8. La palabra reservada void, antes de una función, indica que la función:

<input type="radio"/> a) Devuelve un valor	<input type="radio"/> c) Devuelve un entero
<input type="radio"/> b) No devuelve nada	<input type="radio"/> d) Devuelve un tipo char

9. Para desarrollar una función el primer paso es:

<input type="radio"/> a) Definir los parámetros	<input type="radio"/> c) Llamar a la función
<input type="radio"/> b) Definir las variables	<input type="radio"/> d) Crear el prototipo

10. La palabra reservada void en los parámetros indica que:

<input type="radio"/> a) La función carece de parámetros	<input type="radio"/> c) La función tiene más de un parámetro
<input type="radio"/> b) La función tiene un parámetro	<input type="radio"/> d) nN devuelve valor alguno

11. La palabra *int* antes de una función indica que:

<input type="radio"/> a) La función es de tipo entero	<input type="radio"/> c) Sus parámetros son enteros
<input type="radio"/> b) La función devuelve un entero	<input type="radio"/> d) Que la función no devuelve valores



12. El parámetro de una función puede ser:

<input type="radio"/> a) Un tipo de dato	<input type="radio"/> c) Una biblioteca
<input type="radio"/> b) Otra función	<input type="radio"/> d) Variables o constantes

13. Las variables de tipo *register*:

<input type="radio"/> a) Son variables globales	<input type="radio"/> c) Son variables locales
<input type="radio"/> b) Se almacenan en registros del microprocesador	<input type="radio"/> d) Son variables externas

14. La función *getch()* se encuentra en la biblioteca:

<input type="radio"/> a) String.h	<input type="radio"/> c) Conio.h
<input type="radio"/> b) Stdio.h	<input type="radio"/> d) Dos.h

15. La función *islower* devuelve un:

<input type="radio"/> a) Entero	<input type="radio"/> c) Carácter
<input type="radio"/> b) Flotante	<input type="radio"/> d) Long

16. Para inicializar una región de memoria se usa la función:

<input type="radio"/> a) Scanf	<input type="radio"/> c) Cin
<input type="radio"/> b) Memset	<input type="radio"/> d) Cout

17. La función *isalpha* se encuentra en la biblioteca:

<input type="radio"/> a) Ctype.h	<input type="radio"/> c) Sodio.h
<input type="radio"/> b) String.h	<input type="radio"/> d) Conio.h

18. La función *sqrt* obtiene:

<input type="radio"/> a) La potencia de un número	<input type="radio"/> c) El logaritmo de un número
<input type="radio"/> b) La raíz cuadrada de un número	<input type="radio"/> d) El coseno de un número



19. La biblioteca que contiene las funciones de conversión es:

<input type="radio"/> a) String	<input type="radio"/> c) Stdlib
<input type="radio"/> b) Conio	<input type="radio"/> d) Math

20. Una función recursiva es una función que:

<input type="radio"/> a) Se llama a sí misma	<input type="radio"/> c) No devuelve valores
<input type="radio"/> b) Devuelve valores	<input type="radio"/> d) Usa parámetros

RESPUESTAS

EXAMEN DE AUTOEVALUACIÓN



En este apartado encontrarás las respuestas al examen por unidad.

UNIDAD 4	
I. Solución	
1. d	11. b
2. b	12. b
3. b	13. b
4. d	14. c
5. a	15. a
6. a	16. b
7. d	17. a
8. b	18. b
9. d	19. c
10. a	20. a



UNIDAD 5

Tipos de datos compuestos





OBJETIVO PARTICULAR

Podrá utilizar arreglos unidimensionales, multidimensionales y estructuras, para almacenar y procesar datos para aplicaciones específicas.

TEMARIO DETALLADO (14 horas)

5. Tipos de datos compuestos

- 5.1. Arreglos Unidimensionales
 - 5.2. Arreglos Multidimensionales
 - 5.3. Arreglos y cadenas
 - 5.4. Estructuras
-



ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA

LO QUE SÉ



Adjuntar archivo.

Enlista cinco conjuntos de valores que consideres que se puedan almacenar en la memoria de una computadora, y que sirvan para realizar alguna tarea en específico.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



Unidad 5, actividad inicial. *Adjuntar archivo.* A partir del estudio de la bibliografía específica sugerida, elabora un mapa conceptual u [organizador gráfico](#) con los temas de la unidad. Puedes auxiliarte de algunos programas como Mindjet [MindManager](#).

1. **Unidad 5, actividad 1. *Adjuntar archivo.*** Escribe un programa que determine la suma de los números almacenados en la diagonal de un arreglo de tamaño 4 x 4.
2. **Unidad 5, actividad 2. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa que determine si el contenido de dos arreglos, son iguales.
3. **Unidad 5, actividad 3. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa en C que multiplique dos matrices, ambas de tamaño 3 X 3.
4. **Unidad 5, actividad 4. *Adjuntar archivo.*** Haz un programa que cuente la cantidad de letras que contenga una frase, ingresada por el usuario, almacenada en un arreglo de caracteres.
5. **Unidad 5, actividad 5. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa que cuente la cantidad de palabras de una frase almacenada en un arreglo de caracteres.
6. **Unidad 5, actividad 6. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa para almacenar los datos de un alumno, dichos datos son: número de cuenta, nombre, licenciatura, semestre en curso y promedio. Dicha información será almacenada en una estructura de registro.



7. **Unidad 5, actividad complementaria 1. *Adjuntar archivo.*** A partir del estudio de la unidad, realiza la actividad que tu asesor te indicará en el foro de la asignatura.
8. **Unidad 5, actividad complementaria 2. *Adjuntar archivo.*** A partir del estudio de la unidad, realiza la actividad que tu asesor te indicará en el foro de la asignatura.



ACTIVIDAD INTEGRADORA

LO QUE APRENDÍ



Adjuntar archivo.

Resuelve mediante un programa escrito en lenguaje c el siguiente problema:
una escuela nos solicita un programa para capturar las calificaciones de alumnos por materia, obtener el promedio por alumno, por materia y el promedio general del grupo.

Emplea un arreglo multidimensional para almacenar las calificaciones de 6 materias obtenidas por 5 alumnos y realizar los cálculos solicitados.

CUESTIONARIO DE REFORZAMIENTO



Adjuntar archivo. Responde las siguientes preguntas.

1. ¿Qué es un arreglo?
2. ¿Qué es un arreglo unidimensional?
3. ¿Qué es un arreglo multidimensional?
4. ¿Qué es el índice de un arreglo?
5. ¿Qué es una estructura?
6. ¿Qué es un miembro de una estructura?
7. ¿Cuántos tipos de datos puede almacenar un arreglo?
8. ¿Cuántos tipos de datos puede almacenar una estructura?
9. ¿Qué es una cadena?
10. ¿Cuál es la utilidad de la función flushall()?

EXAMEN PARCIAL

(Autoevaluación)



I. Selecciona la respuesta correcta.

1. Un arreglo es:

<input type="radio"/> a) Un grupo de elementos del mismo tipo	<input type="radio"/> c) Un tipo de dato
<input type="radio"/> b) Un grupo de elementos de tipos distintos	<input type="radio"/> d) Una variable

2. Un arreglo puede usar:

<input type="radio"/> a) Cualquier tipo de dato	<input type="radio"/> c) Solo números
<input type="radio"/> b) Solo cadenas	<input type="radio"/> d) Solo flotantes

3. Si el arreglo se inicializa con una cadena se usa:

<input type="radio"/> a) ´	<input type="radio"/> c) (
<input type="radio"/> b) “	<input type="radio"/> d) {

4. El primer elemento de un arreglo se ubica en la posición:

<input type="radio"/> a) 0	<input type="radio"/> c) -1
<input type="radio"/> b) 1	<input type="radio"/> d) 2



5. Un arreglo unidimensional es sinónimo de un:

<input type="radio"/> a) Grupo de elementos de distinto tipo	<input type="radio"/> c) Vector de vectores
<input type="radio"/> b) Vector	<input type="radio"/> d) Arreglo con tres índices

6. Un arreglo multidimensional es un:

<input type="radio"/> a) Grupo de elementos de distinto tipo	<input type="radio"/> c) Arreglo de arreglos
<input type="radio"/> b) Vector	<input type="radio"/> d) Arreglo con tres índices

7. Para acceder a un arreglo bidimensional se usa:

<input type="radio"/> a) Un índice	<input type="radio"/> c) Dos índices
<input type="radio"/> b) Un vector	<input type="radio"/> d) Tres índices

8. Si se almacena un número introducido por el usuario en un arreglo este debe ser antecedido por:

<input type="radio"/> a) &	<input type="radio"/> c) &&
<input type="radio"/> b) *	<input type="radio"/> d) ->

9. Un arreglo bidimensional es sinónimo de:

<input type="radio"/> a) Vector	<input type="radio"/> c) Estructura
<input type="radio"/> b) Matriz	<input type="radio"/> d) Enumeración

10. Si un arreglo es declarado de tipo carácter, es suficiente declarar la biblioteca:

<input type="radio"/> a) Stdio.h	<input type="radio"/> c) Conio.h
<input type="radio"/> b) String.h	<input type="radio"/> d) Stdlib.h

11. Para una cadena de 5 letras se deben asignar:

<input type="radio"/> a) 5 espacios en un arreglo	<input type="radio"/> c) 6 espacios en un arreglo
<input type="radio"/> b) 4 espacios en un arreglo	<input type="radio"/> d) 7 espacios en un arreglo



12. El tipo de dato para una cadena es:

<input type="radio"/> a) String	<input type="radio"/> c) Int
<input type="radio"/> b) Char	<input type="radio"/> d) Float

13. Una cadena termina con el carácter:

<input type="radio"/> a) /n	<input type="radio"/> c) /0
<input type="radio"/> b) /t	<input type="radio"/> d) /s

14. Para inicializar un carácter se usa:

<input type="radio"/> a) #	<input type="radio"/> c) ´
<input type="radio"/> b) “	<input type="radio"/> d) (

15. Para inicializar una cadena se utiliza la palabra:

<input type="radio"/> a) Nt	<input type="radio"/> c) Float
<input type="radio"/> b) Static	<input type="radio"/> d) String

16. El primer elemento de un arreglo se indica con el número:

<input type="radio"/> a) 1	<input type="radio"/> c) -1
<input type="radio"/> b) 0	<input type="radio"/> d) NULL

17. Un arreglo unidimensional es sinónimo de:

<input type="radio"/> a) Un vector	<input type="radio"/> c) Registro
<input type="radio"/> b) Una variable	<input type="radio"/> d) Índice

18. Para acceder al contenido de un arreglo unidimensional se necesita:

<input type="radio"/> a) Usar un índice	<input type="radio"/> c) Usar tres índices
<input type="radio"/> b) Usar dos índices	<input type="radio"/> d) Usar cuatro índices



19. Un arreglo permite:

<input type="radio"/> a) Almacenar un tipo de dato	<input type="radio"/> c) Almacenar tres tipos de datos
<input type="radio"/> b) Almacenar dos tipos de datos	<input type="radio"/> d) Almacenar varios tipos de datos

20. Una estructura permite:

<input type="radio"/> a) Almacenar un tipo de dato	<input type="radio"/> c) Almacenar tres tipos de datos
<input type="radio"/> b) Almacenar dos tipos de datos	<input type="radio"/> d) Almacenar varios tipos de datos

21. Una cadena termina con el carácter:

<input type="radio"/> a) Retorno de carro	<input type="radio"/> c) Nueva línea
<input type="radio"/> b) Tabulador	<input type="radio"/> d) Nulo

22. Para inicializar una cadena en un arreglo se usa:

<input type="radio"/> a) La comilla simple	<input type="radio"/> c) No se usan comillas
<input type="radio"/> b) La comilla doble	<input type="radio"/> d) Dos comillas simples

23. A los elementos de una estructura se les conoce como:

<input type="radio"/> a) Variables	<input type="radio"/> c) Constantes
<input type="radio"/> b) Miembros	<input type="radio"/> d) Índices

24. El carácter que separa la etiqueta de la estructura, con un elemento de la estructura es el:

<input type="radio"/> a) '.'	<input type="radio"/> c) '>'
<input type="radio"/> b) '*'	<input type="radio"/> d) '<'

25. El tamaño de un arreglo depende entre otras cosas de:

<input type="radio"/> a) El tipo de dato	<input type="radio"/> c) Las constantes usadas
<input type="radio"/> b) Las variables usadas	<input type="radio"/> d) El compilador

RESPUESTAS

EXAMEN DE AUTOEVALUACIÓN



En este apartado encontrarás las respuestas al examen por unidad.

UNIDAD 5	
I. Solución	
1. a	14. c
2. a	15. b
3. b	16. b
4. a	17. a
5. b	18. a
6. c	19. a
7. c	20. d
8. a	21. d
9. b	22. b
10. a	23. b
11. c	24. a
12. b	25. a
13. c	



UNIDAD 6

Manejo de apuntadores





OBJETIVO PARTICULAR

Utilizará apuntadores en aplicaciones con arreglos, estructuras y funciones y podrá hacer uso dinámico de la memoria.

TEMARIO DETALLADO (8 horas)

6. Manejo de apuntadores

6.1. Introducción a los apuntadores

6.2. Apuntadores y arreglos

6.3. Apuntadores y estructuras

6.4. Apuntadores y funciones

6.5. Manejo dinámico de memoria



ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA

LO QUE SÉ



Adjuntar archivo.

Elabora una breve búsqueda acerca de los apuntadores, arreglos, estructuras, funciones y la memoria dinámica.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



Unidad 6, actividad inicial. *Adjuntar archivo.* A partir del estudio de la bibliografía específica sugerida, elabora un mapa conceptual u [organizador gráfico](#) con los temas de la unidad. Puedes auxiliarte de algunos programas como Mindjet [MindManager](#).

1. **Unidad 6, actividad 1. *Adjuntar archivo.*** Realiza un programa que incremente en uno la posición de memoria a la que apunta
2. **Unidad 6, actividad 2. *Adjuntar archivo.*** Realiza un programa que pase el valor de una variable entera a otra variable mediante el empleo de apuntadores.
3. **Unidad 6, actividad 3. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa que permita dar de alta y consultar los datos de un lote de autos usados, utiliza una estructura y apuntadores. Los datos a gestionar son: marca, año, kilometraje y precio.
4. **Unidad 6, actividad 4. *Adjuntar archivo.*** Elabora una función que sume dos números introducidos por el usuario, utiliza apuntadores.
5. **Unidad 6, actividad 5. *Adjuntar archivo.*** Elabora un programa que acepte el ingreso de cinco números, y que posteriormente imprima las direcciones de memoria de los valores correspondientes.
6. **Unidad 6, actividad complementaria 1. *Adjuntar archivo.*** A partir del estudio de la unidad, realiza la actividad que tu asesor te indicará en el foro de la asignatura.
7. **Unidad 2, actividad complementaria 2. *Adjuntar archivo.*** A partir del estudio de la unidad, realiza la actividad que tu asesor te indicará en el foro de la asignatura.



ACTIVIDAD INTEGRADORA

LO QUE APRENDÍ



Adjuntar archivo.

Elabora un programa que, por medio de funciones controladas por un menú, permita agregar o quitar valores de una lista enlazada.

CUESTIONARIO DE REFORZAMIENTO



Adjuntar archivo. Responde las siguientes preguntas.

1. ¿Qué contiene un apuntador?
2. ¿Qué es la memoria principal?
3. ¿La memoria dinámica es sinónimo de *heap*?
4. ¿Cuál es el operador de dirección?
5. ¿Cuál es el operador de indirección?
6. ¿Cómo se declara un apuntador?
7. ¿Cuál es la ventaja de usar apuntadores con funciones?
8. ¿Cuál es la ventaja de usar apuntadores con arreglos?
9. ¿Cuál es la ventaja de usar apuntadores con estructuras?
10. ¿Qué es la aritmética de apuntadores?

EXAMEN PARCIAL

(Autoevaluación)



I. En el espacio en blanco escribe el inciso que complete la oración.

a) aritméticos	b) comparación	e) nulo
c) & ó ampersand / * ó asterisco	d) variable / memoria	

- ___ 1. Un apuntador es una que contiene una dirección de otra variable.
- ___ 2. Los apuntadores siempre deben declararse, cuando éste no apunte a ninguna posición válida, ha de asignársele un valor
- ___ 3. El carácter devuelve la dirección de memoria de su operando y devuelve el contenido de la variable.
- ___ 4. La suma y la resta son operadores que se pueden usar como punteros.
- ___ 5. Se puede utilizar la para saber qué posición de memoria es más alta.



II. Selecciona la respuesta correcta.

1. El * devuelve:

<input type="radio"/> a) El contenido del operando	<input type="radio"/> c) Un tipo de dato
<input type="radio"/> b) La dirección de memoria de su operando	<input type="radio"/> d) Una variable

2. El & devuelve:

<input type="radio"/> a) El contenido del operando	<input type="radio"/> c) Un tipo de dato
<input type="radio"/> b) La dirección de memoria de su operando	<input type="radio"/> d) Una variable

3. Un arreglo que se declara como apuntador debe ir antecediendo por el carácter:

<input type="radio"/> a) &&	<input type="radio"/> c) *
<input type="radio"/> b) ->	<input type="radio"/> d) &

4. Para leer un número en un arreglo que usa apuntadores, se usa:

<input type="radio"/> a) &	<input type="radio"/> c) *
<input type="radio"/> b) %	<input type="radio"/> d) &&

5. Solo se necesita esta biblioteca para usar los apuntadores:

<input type="radio"/> a) String.h	<input type="radio"/> c) Conio.h
<input type="radio"/> b) Stdio.h	<input type="radio"/> d) Strdlib.h

6. Para acceder a los miembros de una estructura se usa el:

<input type="radio"/> a) '&'	<input type="radio"/> c) '->'
<input type="radio"/> b) '**'	<input type="radio"/> d) '<-'



7. Podemos definir a una estructura como un conjunto de:

- | | |
|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| <input type="radio"/> a) Variables de tipos distintos | <input type="radio"/> c) Variables del mismo tipo |
| <input type="radio"/> b) Variables | <input type="radio"/> d) Variables ordenadas |

8. La palabra reservada para definir una estructura es:

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| <input type="radio"/> a) Define | <input type="radio"/> c) Array |
| <input type="radio"/> b) Struct | <input type="radio"/> d) Char |

9. Antes de definir una estructura se utiliza la palabra:

- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/> a) Define | <input type="radio"/> c) Typedef |
| <input type="radio"/> b) Struct | <input type="radio"/> d) Int |

10. Para desreferenciar a un apuntador se usa el:

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| <input type="radio"/> a) '&' | <input type="radio"/> c) '->' |
| <input type="radio"/> b) '*' | <input type="radio"/> d) '<-' |

11. C pasa los parámetros de las funciones por:

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="radio"/> a) Valor | <input type="radio"/> c) Apuntadores |
| <input type="radio"/> b) Referencia | <input type="radio"/> d) Constantes |

12. Si se utilizan apuntadores, los parámetros de las funciones se pasan por:

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="radio"/> a) Valor | <input type="radio"/> c) Apuntadores |
| <input type="radio"/> b) Referencia | <input type="radio"/> d) Constantes |

13. Si los parámetros de una función son apuntadores, se utiliza el signo de:

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| <input type="radio"/> a) '&' | <input type="radio"/> c) '->' |
| <input type="radio"/> b) '*' | <input type="radio"/> d) '<-' |



14. El uso de apuntadores hace que un algoritmo de ordenación sea:

<input type="radio"/> a) Independientemente del tipo de dato	<input type="radio"/> c) Más lento
<input type="radio"/> b) Más rápido	<input type="radio"/> d) Más eficiente

15. Un apuntador es:

<input type="radio"/> a) Una variable que contiene una dirección de memoria	<input type="radio"/> c) Una variable
<input type="radio"/> b) Una dirección de memoria	<input type="radio"/> d) El signo de *

16. Para determinar el tamaño en bytes de un tipo de dato se usa:

<input type="radio"/> a) Free	<input type="radio"/> c) Get
<input type="radio"/> b) Sizeof	<input type="radio"/> d) Put

17. El * se usa para:

<input type="radio"/> a) Acceder a una región en disco	<input type="radio"/> c) Acceder al contenido de una variable
<input type="radio"/> b) Acceder a la dirección de memoria de una variable	<input type="radio"/> d) Acceder a una región en memoria

18. El & se utiliza para acceder a:

<input type="radio"/> a) Una región en disco	<input type="radio"/> c) El contenido de una variable
<input type="radio"/> b) La dirección de memoria de una variable	<input type="radio"/> d) Una región en memoria

19. Para asignar un espacio de memoria se usa la función:

<input type="radio"/> a) Free	<input type="radio"/> c) Get
<input type="radio"/> b) Malloc	<input type="radio"/> d) Put



20. Para liberar un espacio de memoria se usa:

<input type="radio"/> a) Free	<input type="radio"/> c) Get
<input type="radio"/> b) Malloc	<input type="radio"/> d) Typedef

21. Para incrementar una posición de memoria se puede usar:

<input type="radio"/> a) ->	<input type="radio"/> c) >
<input type="radio"/> b) ++	<input type="radio"/> d) *

22. Para comparar dos apuntadores se usa el operador:

<input type="radio"/> a) &	<input type="radio"/> c) *
<input type="radio"/> b) >	<input type="radio"/> d) _>

23. Para inicializar un apuntador se puede usar:

<input type="radio"/> a) NULL	<input type="radio"/> c) *
<input type="radio"/> b) &	<input type="radio"/> d) ->

24. El único entero que puede asignarse a un apuntador es:

<input type="radio"/> a) Sólo son tipos enteros	<input type="radio"/> c) Sólo son de tipo flotante
<input type="radio"/> b) Sólo son de tipo carácter	<input type="radio"/> d) Pueden no tener n tipo definido

RESPUESTAS

EXAMEN DE AUTOEVALUACIÓN



En este apartado encontrarás las respuestas al examen por unidad.

UNIDAD 6	
I. Solución	
1. d	
2. e	
3. c	
4. a	
5. b	

UNIDAD 6	
II. Solución	
1. a	13. b
2. b	14. a
3. c	15. a
4. a	16. b
5. b	17. c
6. c	18. b
7. a	19. b
8. b	20. a
9. c	21. b
10. b	22. b
11. a	23. a
12. b	24. d

Plan 2012

2016
actualizado

