

Tarea 8

No podemos programar si no conocemos el problema, es decir si no ha sido resuelto a mano. Los algoritmos necesitan de: Precisión, Simplicidad, Finitud, Caracter mecánico, procedimiento general. El programa mas básico necesita al menos de: cabecera, main principal y el comando. Hay tres tipos de programación estructurada que son: la selección, repetición, secuencia. El programa mas básico necesita al menos de: cabecera, main principal y el comando. Ejemplo.

```
#include<stdio.h> ----- cabecera
main() ----- main principal
{
printf("hola"); ----- comando
}
```

Ejemplo de secuencia.

En lenguaje C

Diagrama de flujo

<pre>#include&lt;stdio.h&gt; main() { printf("hola"); getch(); system("cls"); getch(); }</pre>	<pre> graph TD     A[Orden 1] --&gt; B[Orden 2]     B --&gt; C[Orden 3]     C --&gt; D[...]     </pre>
--	--

Ejemplo de seleccion:

En lenguaje C

<pre>#include&lt;stdio.h&gt; main() { if(x&gt;y); printf("x es mayor) ----- caso verdadero printf("y es mayor) ----- caso falso }</pre>	
---	--

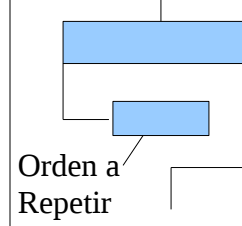
Ejemplo de repeticion:

En este caso hay ordenes globales y ordenes locales, de donde las ordenes globales se encuentran fuera de los comandos, afectando todo dentro de los corchetes, mientras que las ordenes locales, se encuentran dentro de los comandos, no afectando todo.

## En lenguaje C

```
#include<stdio.h>
int a ----- global
main()
{
int a ----- local
float ----- (f) real
double
printf("xi%f%i", a, b, c)
}
```

Formato de repeticion.



Int: entero