



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DE GUAYANA
VICE RECTORADO ACÁDEMICO
DEPARTAMENTO CIENCIA Y TECNOLOGÍA
PLANIFICACIÓN ACADÉMICA. FUNDAMENTOS DE INFORMÁTICA.
PROYECTO DE CARRERA: INGENIERÍA INFORMÁTICA.

EJERCICIOS PROPUESTOS PARA PRACTICAS ANÁLISIS DE PROBLEMAS PARA INGENIEROS EN INFORMÁTICA

INSTRUCCIONES Y CONDICIONES QUE APLICAN PARA LA ACTIVIDAD DE INVESTIGACIÓN

- DESPUÉS DE ESTUDIAR COMPLETAMENTE LAS GUIAS PUBLICADAS EN EL AULA VIRTUAL: “1. Fundamentos de la informática I, 1. Fundamentos de la informática II, 1. Fundamentos de la informática III”, DEBERÁ APLICAR LOS PASOS 1 Y 2 DE LA METODOLOGÍA PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS POR MEDIO DE COMPUTADORAS EXPLICADA DETALLADAMENTE EN UNA DE LAS REFERIDAS GUIAS.
- DEBE USAR UN CUADERNO, LIBRETA O CARPETA CON HOJAS RECICLADAS PARA PLASMAR POR ESCRITO A MANO TODAS LAS RESPUESTAS A ESTA INVESTIGACIÓN.
- ESTA ACTIVIDAD SERÁ REVISADA EN AULA DE MANERA PRESENCIAL POR EL PROFESOR. EN SU MOMENTO SE INDICARÁ FECHA, AULA Y HORARIO EN SEDE VILLA ASIA.
- TODO ESTE MATERIAL SERÁ EVALUADO EN EL EN AULA DE MANERA PRESENCIAL; POR LO TANTO SE DEBEN ESTUDIAR.
- NO APLICAN EXCUSAS O ARGUMENTOS REFERIDOS A LA NO DISPONIBILIDAD DE COMPUTADOR O HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS PARA DESARROLLAR SUS ACTIVIDADES.
- SI ALGUNA DE ESTAS CONDICIONES NO SE CUMPLE, NO SERÁ EVALUADO.

PROBLEMAS PROPUESTOS

(Desarrollar todos en su cuaderno o instrumento de tomar notas en clases)

PROGRAMACION SECUENCIAL

- Realice un programa que sume dos números y muestre el resultado.
- Realice un programa que calcule el cuadrado de un número.
- Realice un programa que calcule el área de un cuadrado.
- Realice un programa que calcule el área de un triángulo.
- Realice un programa que descomponga un número de dos dígitos en sus dígitos por separado y los muestre por pantalla multiplicados por 2.
- Realice un programa que dado un numero de entrada de dos dígitos muestre por pantalla su invertido como número construido a partir del original.
- Realice un programa que intercambie el valor de dos variables alfanuméricas o cadenas.

Referencia: Cualquier texto de Introducción a la Informática, Introducción a la Computación. 1

Profesor: Ing. William Mercado., Msc.

- Realice un programa que intercambie el valor de dos variables lógicas o booleanas.
- Realice un programa que dibuje un rectángulo en pantalla con asteriscos.
- Realice un algoritmo que tiene las variables A y B, A debe tener el valor (ya estoy aprendiendo) y B debe tener el valor (a programar con excelencia profesional), escriba (ya estoy aprendiendo a programar con excelencia profesional).