

Soluciones a los Ejercicios Propuestos en el libro:

# EMPEZAR DE CERO A PROGRAMAR EN lenguaje C

Autor: Carlos Javier Pes Rivas (correo@carlospes.com)

## Capítulo 10 INTRODUCCIÓN A LOS DIAGRAMAS DE FLUJO

---

### EJERCICIOS PROPUESTOS

#### *Diseño de ordinogramas*

10.1	Perímetro de una circunferencia .....	2
10.2	Número anterior y posterior.....	2
10.3	Segundos de una hora .....	3
10.4	Coste de una llamada telefónica .....	4
10.5	Kilos de azúcar y café.....	4
10.6	Intercambio de los valores de tres variables .....	5
10.7	Cambio de los valores de tres variables .....	7
10.8	Rellenar espacios en blanco.....	8

---



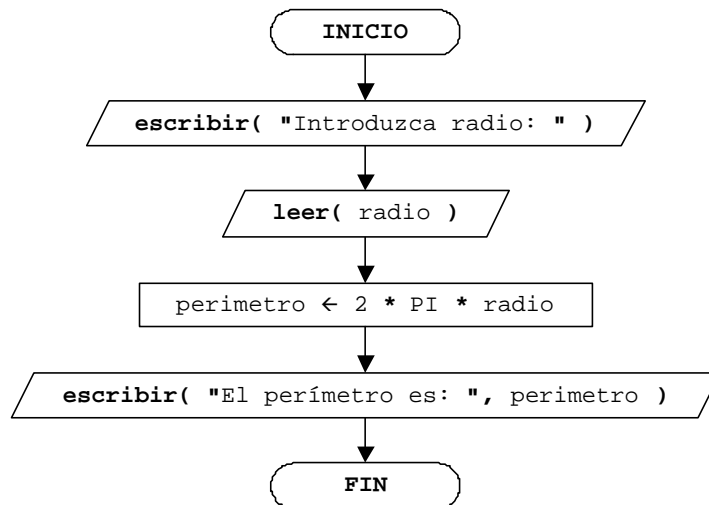
carlospes.com

## 2 Empezar de cero a programar en lenguaje C

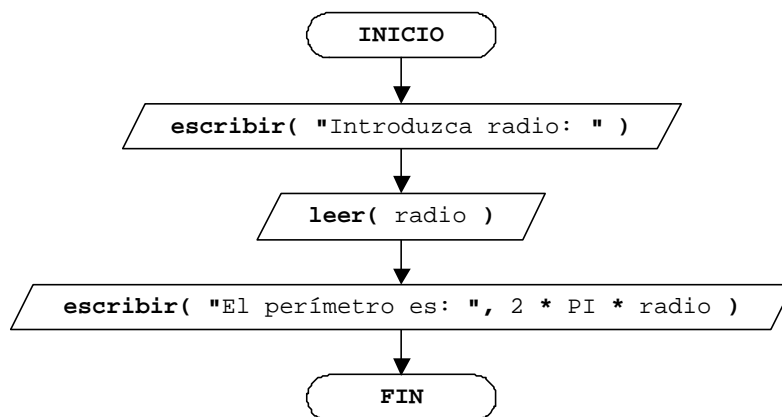
### EJERCICIO PROPUESTO 10.1

#### 9.1 Perímetro de una circunferencia

Solución:



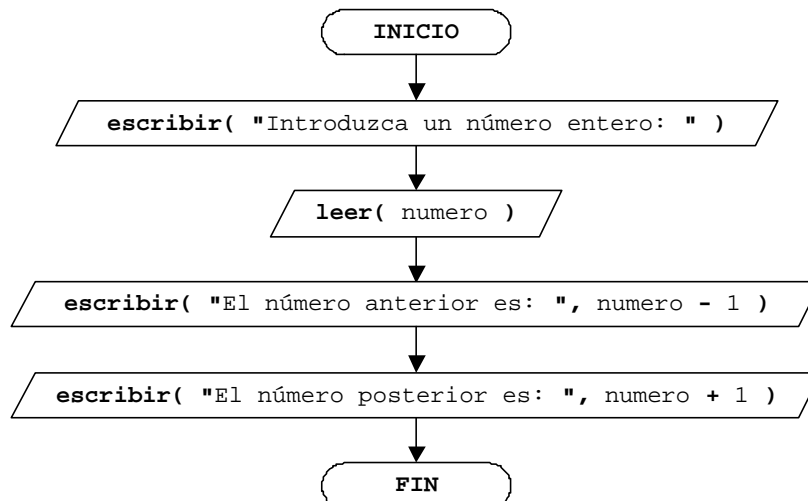
Una segunda solución es:



### EJERCICIO PROPUESTO 10.2

#### 9.2 Número anterior y posterior

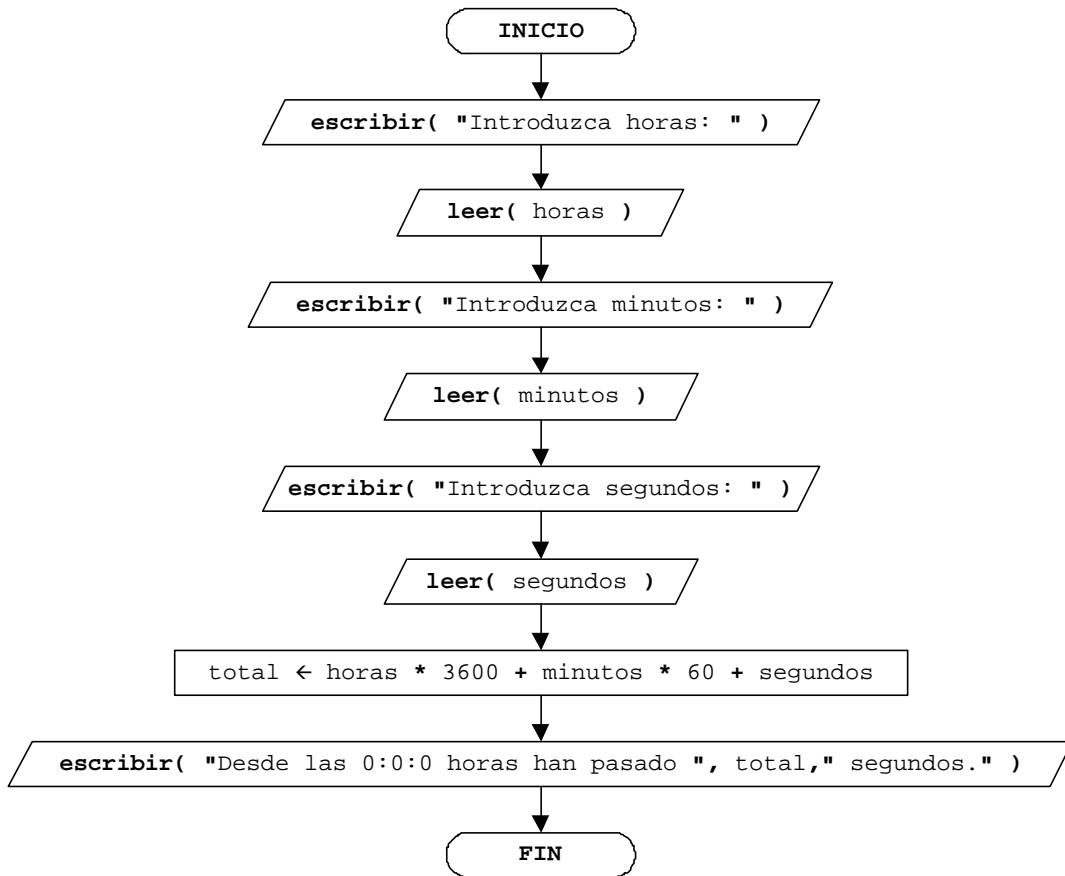
Solución:



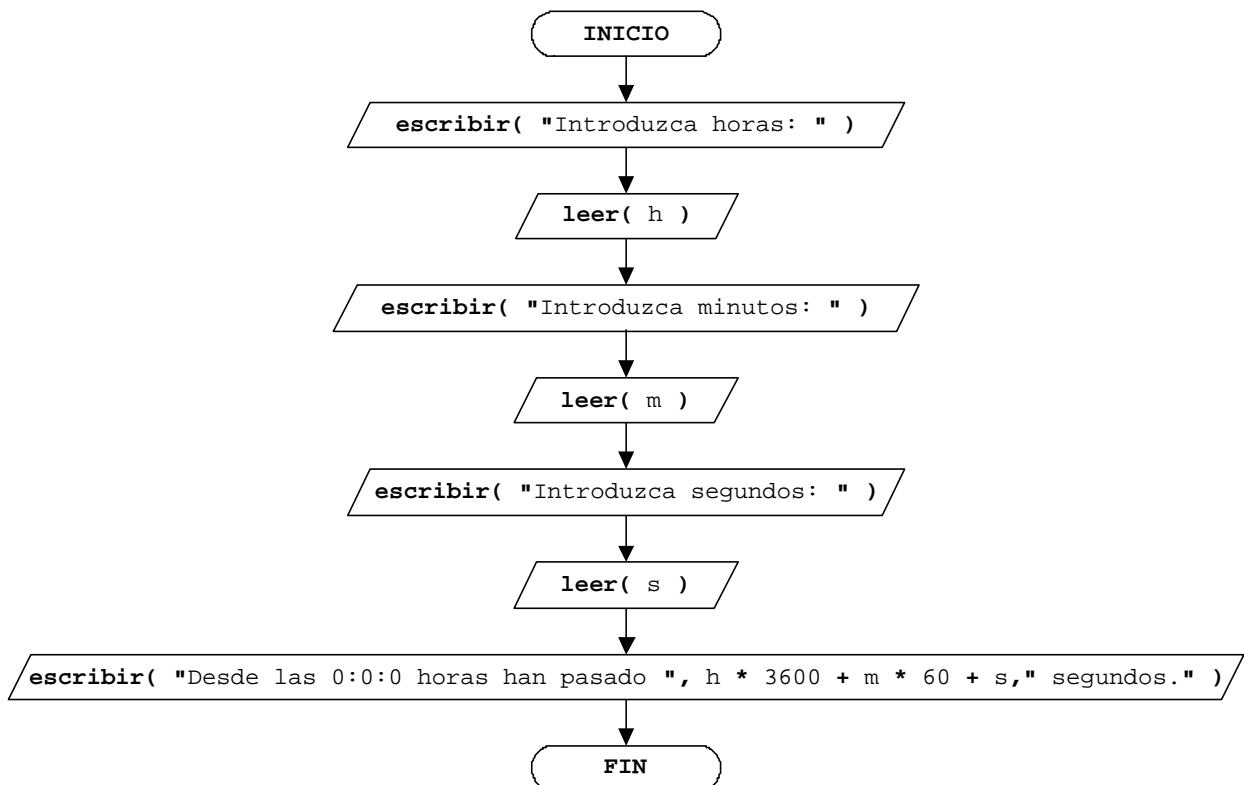
EJERCICIO PROPUESTO 10.3

9.3 Segundos de una hora

Solución:



Una segunda solución es:

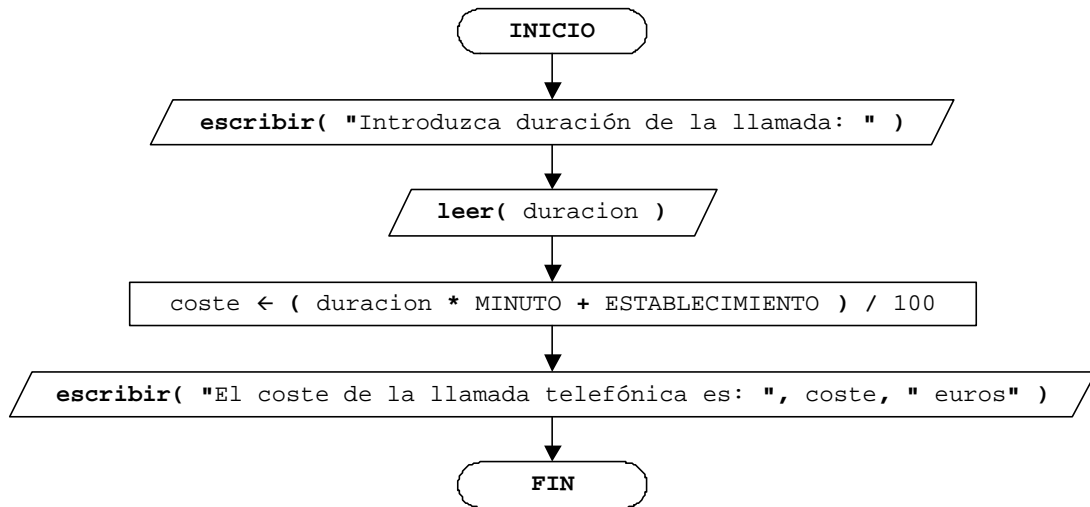


#### 4 Empezar de cero a programar en lenguaje C

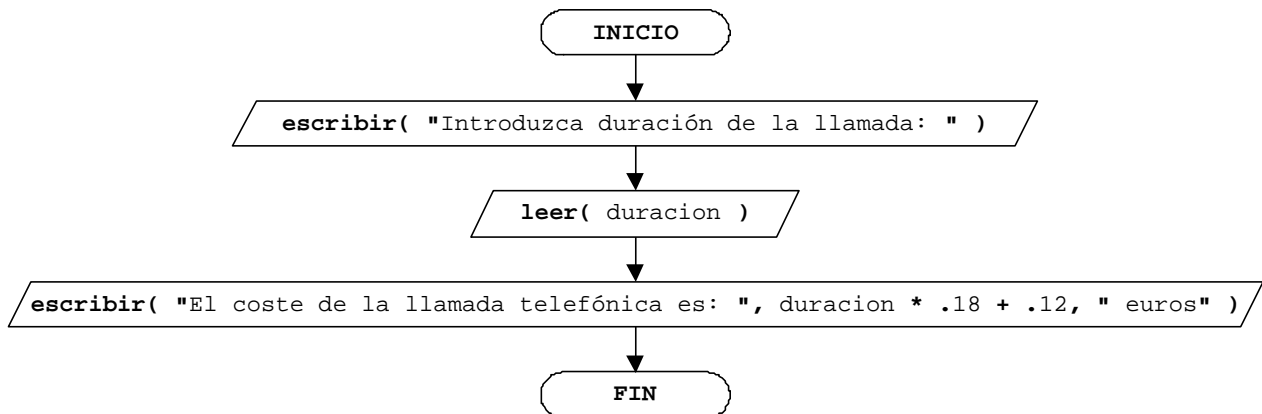
### EJERCICIO PROPUESTO 10.4

#### 9.4 Coste de una llamada telefónica

#### Solución:



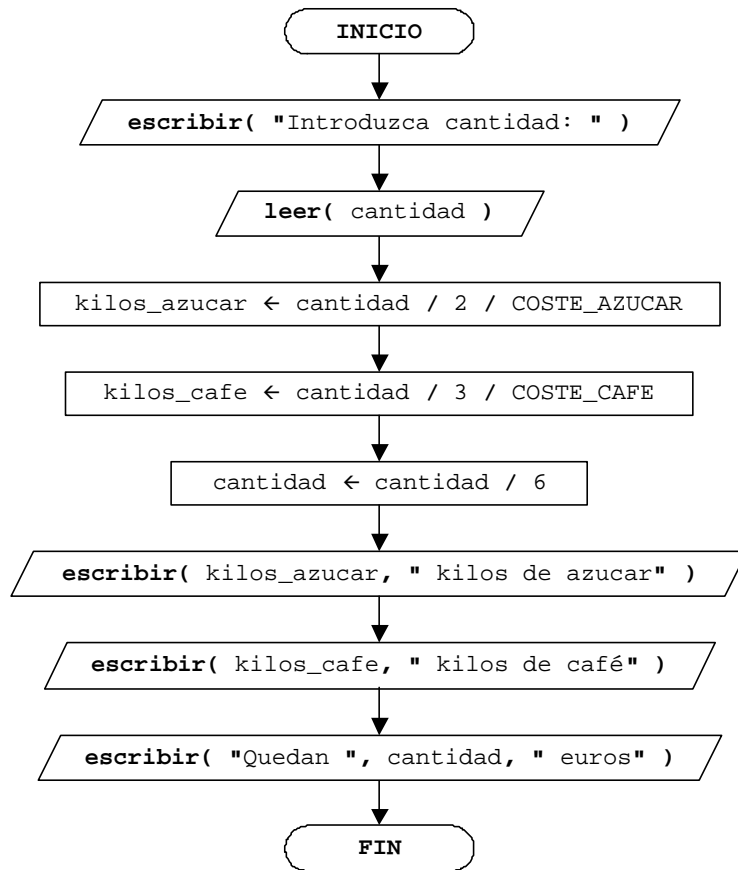
Una segunda solución es:



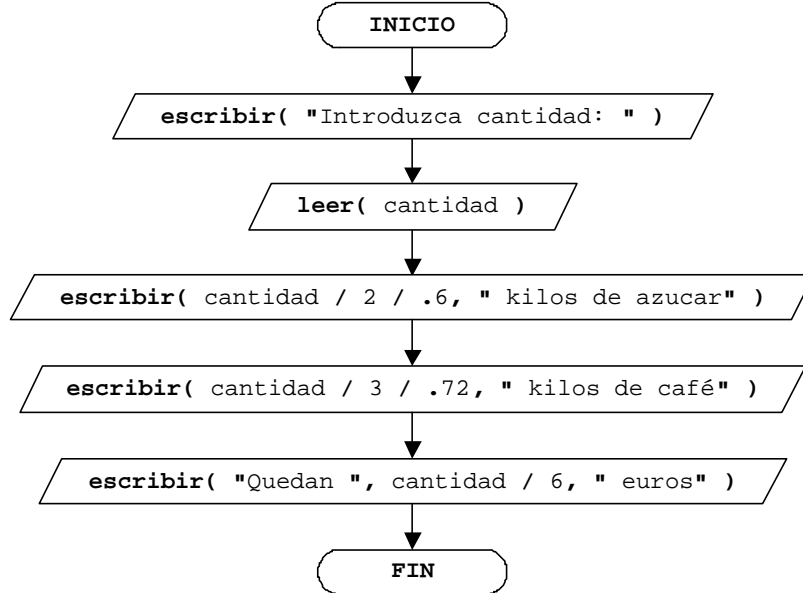
### EJERCICIO PROPUESTO 10.5

#### 9.5 Kilos de azúcar y café

#### Solución:



Una segunda **solución** es:

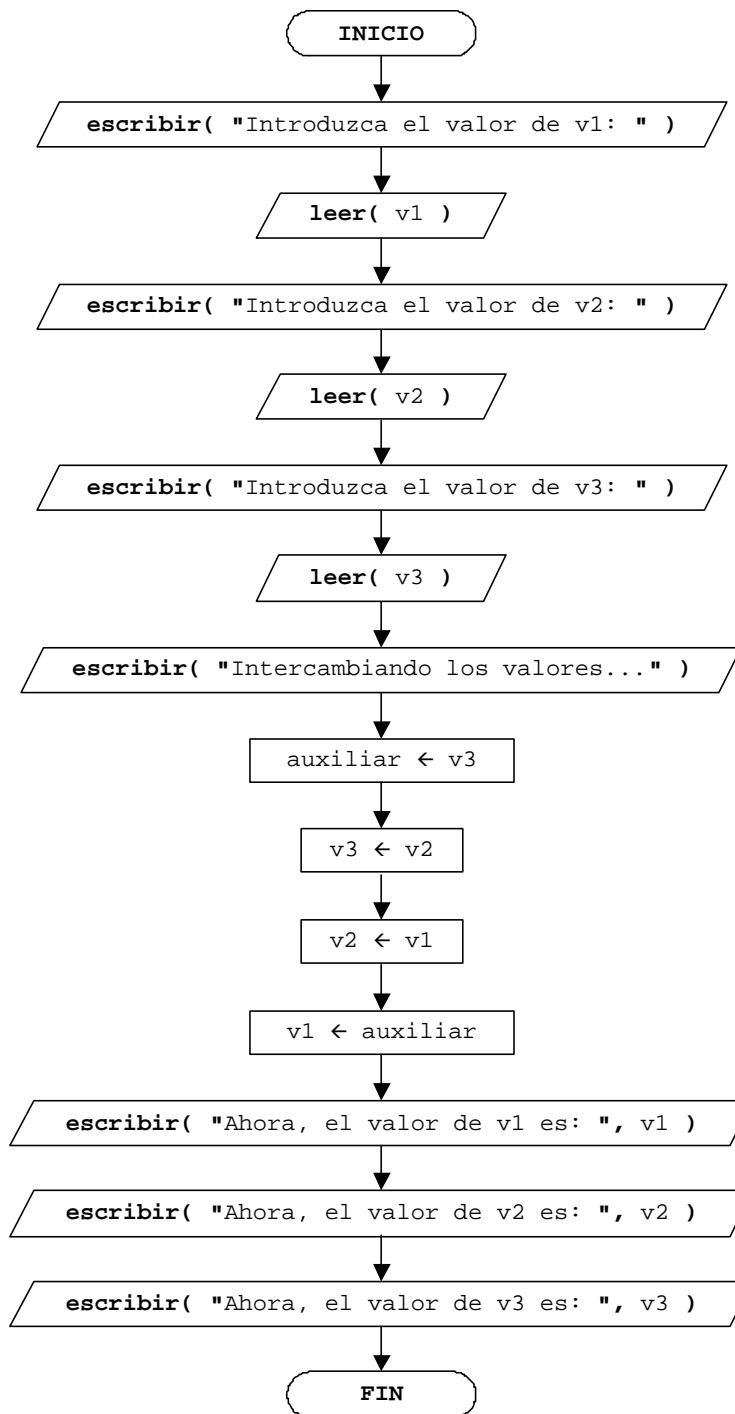


### EJERCICIO PROPUESTO 10.6

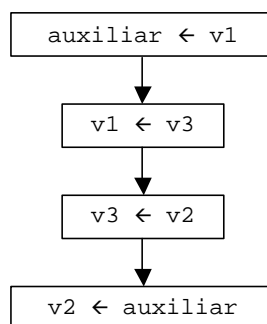
#### 9.6 Intercambio de los valores de tres variables

**Solución:**

## 6 Empezar de cero a programar en lenguaje C



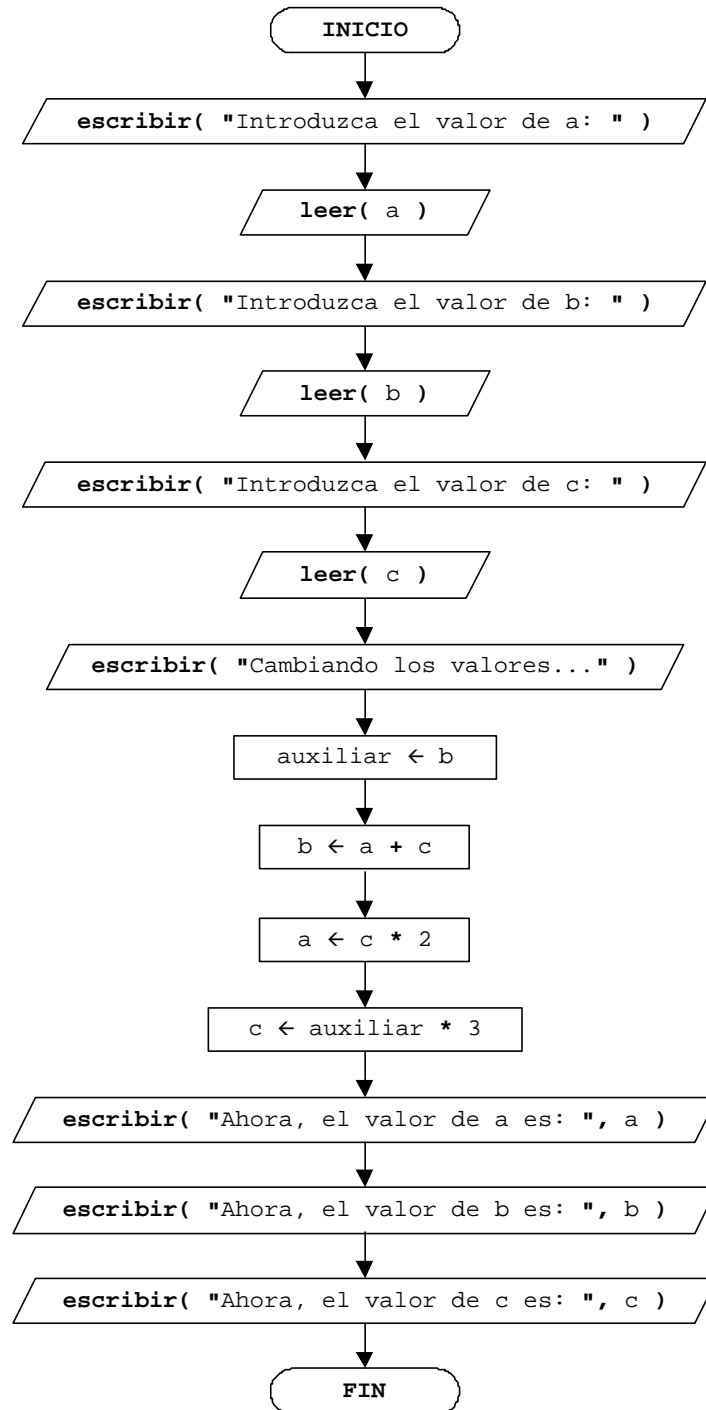
El intercambio de valores también se puede hacer con otras instrucciones. Por ejemplo:



EJERCICIO PROPUESTO 10.7

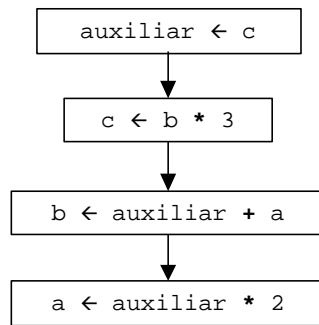
9.7 Cambio de los valores de tres variables

Solución:

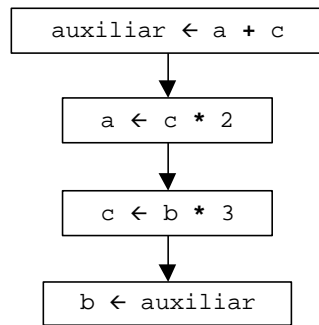


El intercambio de valores también se puede hacer con las instrucciones:

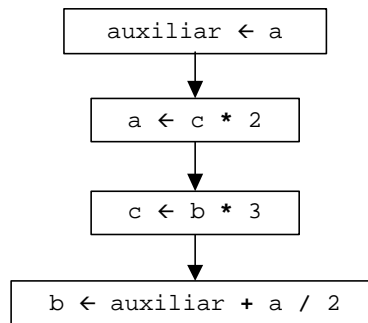
## 8 Empezar de cero a programar en lenguaje C



O también escribiendo:



Otra posibilidad es:



### EJERCICIO PROPUESTO 10.8

#### Solución:

- 1) ordinograma
- 2) ANSI
- 3) rectángulo
- 4) romboide
- 5) óvalo
- 6) flechas