

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 3 CICLO DE VIDA DE UN PROGRAMA

EJERCICIOS PROPUESTOS

3.1 Crucigrama.....	2
3.2 Clasificar conceptos.....	2
3.3 Rellenar espacios en blanco.....	2
3.4 Completar gráfico.....	3

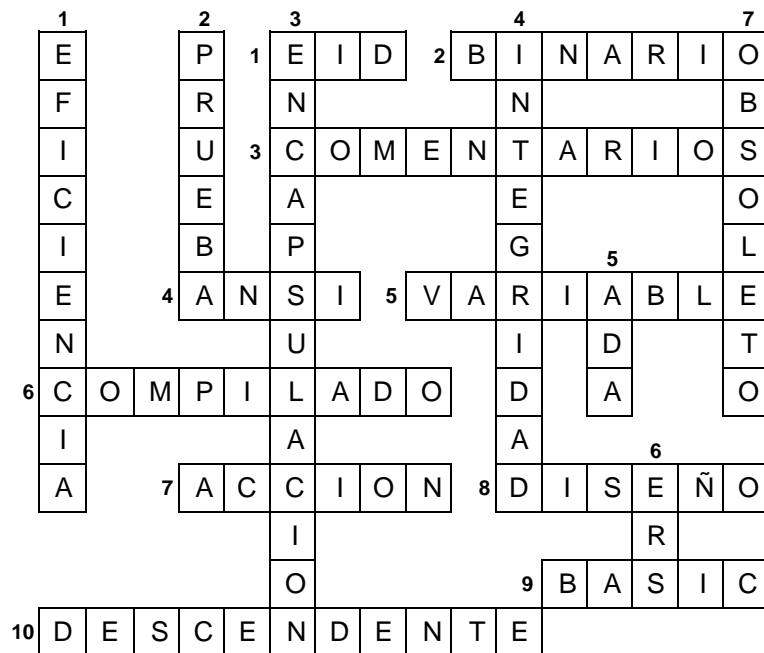


carlospes.com

2 Empezar de cero a programar en lenguaje C

EJERCICIO PROPUESTO 3.1

Solución:



EJERCICIO PROPUESTO 3.2

Solución:

<i>Diseño modular</i>	<i>Partes de un algoritmo</i>	<i>Documentación de un software</i>	<i>Tipos de errores</i>	<i>Tipos de lenguajes</i>
abstracción encapsulación divide y vencerás	cabecera declaraciones cuerpo	ERS Algoritmo Manual de usuario	de sintaxis de ejecución de lógica	máquina ensamblador de alto nivel

EJERCICIO PROPUESTO 3.3

Solución:

- | | |
|----------------------------|--------------------------------|
| 1) ciclo de vida | 14) sintaxis |
| 2) Ingeniería del Software | 15) lógica |
| 3) contrato | 16) máquina o binario |
| 4) datos | 17) bajo nivel |
| 5) diseño | 18) ensamblador |
| 6) "divide y vencerás" | 19) compilador |
| 7) codificación | 20) fuente |
| 8) pseudocódigo | 21) objeto (binario o máquina) |
| 9) cabecera | 22) intérprete |
| 10) memoria | 23) ejecución |
| 11) ordinograma | 24) ejecutable |
| 12) finito | 25) sintaxis |
| 13) recursos | 26) cambios |

EJERCICIO PROPUESTO 3.4

Solución:

