

Tarea 2

1. En un programa de C los variables a , x tienen asignados en algún momento ciertos valores y queremos asignar a la variable y el valor $7 - (ax^3/2)$. ¿Cuáles de los siguientes enunciados de C harán lo que queremos hacer?

- $y = 7 - a * x * x * x / 2;$
- $y = (7 - a * x * x * x) / 2;$
- $y = 7 - a / 2 * x * x * x;$
- $y = 7 - (a / 2) * x * x * x;$
- $y = 7 + a * x * x * x / (-2);$
- $y = 7 - (a * x * x * x) / 2;$

2. Declare el orden de cálculo de los operadores en cada uno de los enunciados de C siguientes, y muestre el valor de x después de que se ejecute cada uno de ellos.

- $x = 7 + 3 * 6 / 2 - 1;$
- $x = 2 \% 2 + 2 * 2 - 2 / 2;$
- $x = (3 * 9 * (3 + (9 * 3 / (3))));$

Ejemplo: $x = 1 + 3 * 8 / 2$

Respuesta: se multiplica 3 por 8 (da 24), se divide entre 2 (da 12) y finalmente se suma 1 (da 13). Resultado final: $x=13$.

3.- Crear programas que hagan lo siguiente:

1. Reciba un número real de teclado y que indique si éste es positivo/negativo/cero.
2. Reciba un número entero de teclado (edad) y que indique el año de nacimiento.
3. Reciba un número real de teclado (radio de un círculo) y que calcule el área y perímetro del mismo, los resultados deben de desplegarse en pantalla.
4. (Opcional) Crear un programa que reciba un número entero e indique si el número es par o impar.

Ejemplo: crear un programa que reciba un número entero y que indique si es positivo.

Respuesta:

```
/* Este programa verifica si un numero entero es positivo */
#include <stdio.h>

main()
{
    int a; //Declaramos un entero a

    printf("Ingresa un entero:");
    scanf("%i",&a); //Leemos el valor de a

    /*Se verifica si a es positivo*/
    if(a>0)
    {
        printf("El entero %i es positivo.\n",a);
    }
    else
    {
        printf("El entero %i no es positivo (es negativo o cero).\n",a);
    }

    getchar ();
}
```

En sus respuestas pegue el código fuente cuando se pida un programa y pegue una imagen de la pantalla donde se observe que su programa que corrió correctamente.