

```

1 //=====
2 //=====
3 // PROGRAMA : pc2_03.c
4 // FUNCION : Programa que imprime letreros y variable.
5 // REALIZADO POR : Prof. Juan Juárez Fuentes
6 // COMPILADOR EN EL QUE SE EJECUTO: CODE::BLOCKS 17.12
7 // FECHA : 20210304
8 //=====
9 //=====
10 // LIBRERIAS
11 //=====
12 //=====
13 #include <stdio.h>
14 //=====
15 //=====
16 // PRINCIPAL
17 //=====
18 int main()
19 {
20     int x; // Se crea variable
21     printf("\n\n\n\t=====");
22     printf("\n\tPROGRAMA QUE MUESTRA UN NUMERO");
23     printf("\n\t=====");
24     printf("\n\n\n\tDar el valor de x: "); // Se imprime mensaje
25     scanf("%d", & x); // Se lee el valor, requiere un &.
26     printf("\n\tEl numero tecleado fue: %d", x); //imprime letreo y variable, sin &
27     printf("\n\n\n\t"); // Cambio de linea y tabulacion
28     system("pause"); // Detiene la ejecucion del programa
29     return 0; //Termsinacion exitosa
30 }
31 //=====
32 //=====
33 //=====
34 /*
35 TRES TIPOS BASICOS:
36
37 El tipo entero es para 2 4 45 34457 234.
38 int a, b, radio, altura;
39 int a;
40 int r;
41 Marca de formato: (%d)
42
43 El tipo float que es para. 3.1416, 2.47 0.005567 23.345
44 float p;
45 float q, w;
46 Marca de formato: (%f)
47
48 El tipo char: a, b, c.
49 char aux;
50 char opcion;
51 Marca de formato: (%c)
52
53 -----
54
55 Double les da el doble de memoria de tipo float
56 double g;
57 double h;
58 Marca de formato: (%lf)
59 */
60 //=====
61 //=====
62 //=====

```