

```

1 //=====
2 //=====
3 // PROGRAMA : pc2_06.c
4 // FUNCION QUE REALIZA : Suma de tres numeros reales.
5 // REALIZADO POR : Prof. Juan Juárez Fuentes
6 // COMPILADOR EN EL QUE SE EJECUTO: CODE::BLOCKS 17.12
7 // FECHA : 20210308
8 //-----
9 // ENUNCIADO: Programa que suma tres numeros de tipo real. 3.1416...
10 //=====
11 // LIBRERIAS
12 //=====
13 //=====
14 #include <stdio.h>
15 //=====
16 // PROTOTIPOS DE FUNCIONES
17 //=====
18 void encabezado(void); // Prototipo de la funcion
19 void fin(void); // Prototipo de la funcion
20 //=====
21 //=====
22 int main()
23 {
24     float a;
25     float b;
26     float c;
27     float suma;
28
29     //encabezado(void);
30
31     printf("\n\n\t=====");
32     printf("\n\tPROGRAMA QUE SUMA TRES NUMEROS REALES");
33     printf("\n\t=====");
34
35     printf("\n\n\tDar el valor del numero1: ");
36     scanf("%f", & a);
37
38     printf("\n\tDar el valor del numero2: ");
39     scanf("%f", & b);
40
41     printf("\n\tDar el valore del numero3: ");
42     scanf("%f", & c);
43
44     suma = a + b + c;
45
46     // Se requiere con 3 decimales nada mas.
47     printf("\n\n\tLa suma de los tres numeros es: %.3f", suma);
48
49     fin(void);
50
51     printf("\n\n\n\t");
52     system("pause");
53     return 0; //Termsinacion exitosa
54 }
55 //=====
56 //=====
57 // FUNCIONES
58 //=====
59 //=====
60 void encabezado(void)
61 {
62     system("cls"); // Borrar pantalla
63     printf("\n\n\t=====");
64     printf("\n\t\tPROGRAMA QUE SUMA TRES NUMEROS REALES");
65     printf("\n\t\t=====");
66 }
67 //-----
68 void fin(void)
69 {

```

```

70     printf("\n\n\t=====");
71     printf("\n\tProgramacion Estructurada   Prof. Juan Juarez\n");
72     printf("\tUNIVERSIDAD TECNOLOGICA DE LA MIXTECA\n");
73     printf("\t=====\\n\\n\\n");
74 }
75 //=====
76 //=====
77 //=====
78 //TEORIA:
79 /*
80 El simbolo igual denota una operacion de asignacion, no es el "=" matematico.
81 = : Operacion de asignacion      x <= (EXPRESION) Ej. x = a+b+c
82 y = a+b+s esto no es valido      a+b+s = x esto tampoco es valido/ Usamos variables
83 ¿Que es una variable? Es una celda de memoria.
84 x f00232 5 , etiqueta, direccion_de_memoria, Contenido
85 VARIABLES DE TIPO ENTERO TIENEN 4 BYTES Y FLOAT TIENE 8 BYTES.
86 En float (punto flotante) se puede ajustar los decimales en la marca de formato,
87 por ejemplo:
88 %.1f nos da un decimal
89 %.2f nos da dos posiciones decimales
90 %.3f nos da tres posiciones decimales.
91 */
92 //=====
93 //=====
94 //=====

```