

GOTOXY

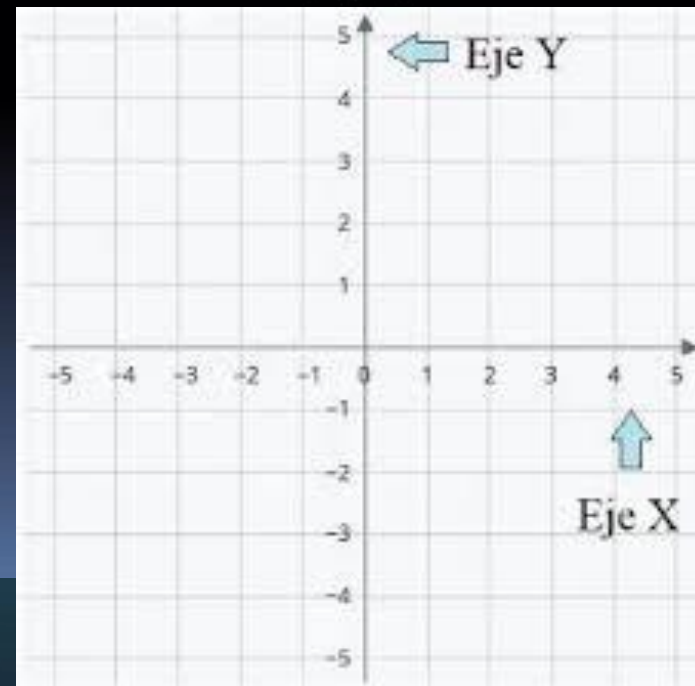
Posiciona el cursor en la ventana del texto.

Gotoxy mueve el cursor a la posición dada en la ventana del texto actual. Si las coordenadas no son validas entonces la función Gotoxy se ignora.

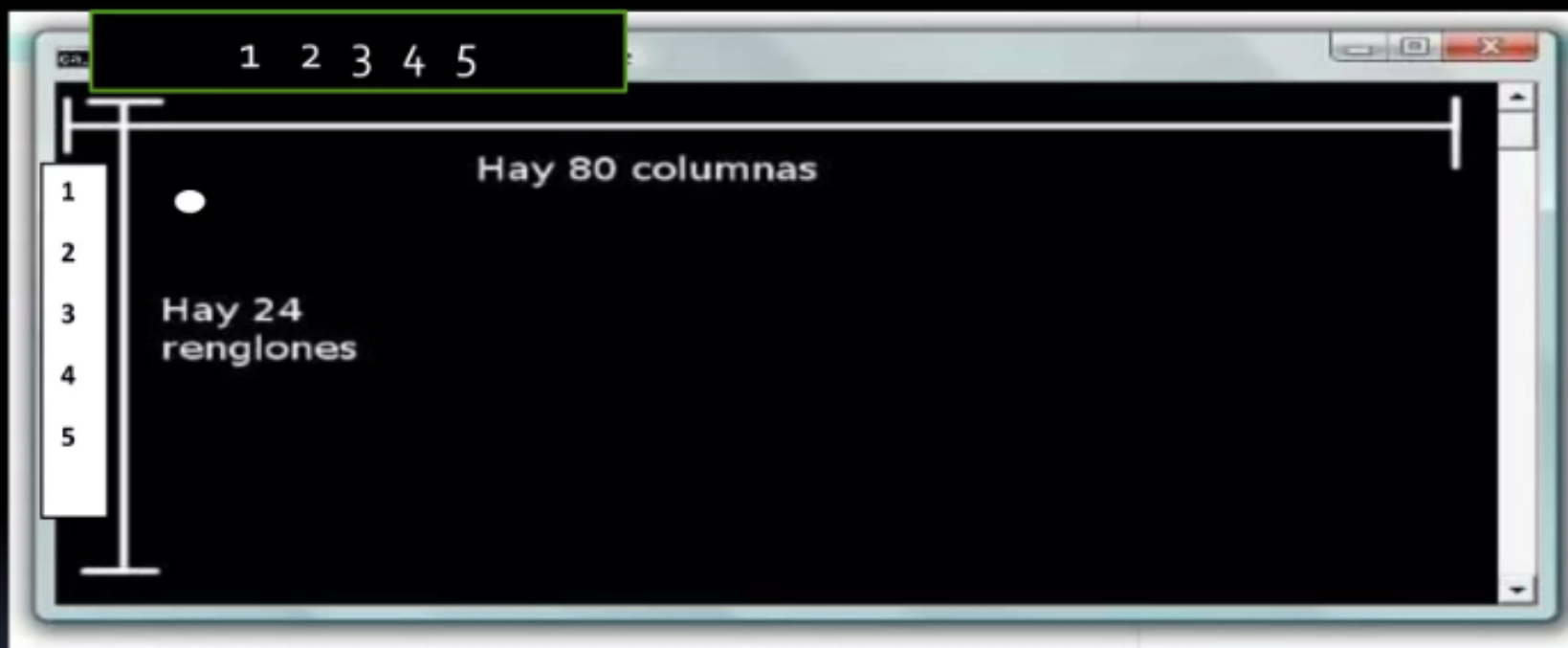
El Gotoxy posiciona el cursor en las coordenadas (X,Y)

Ósea

X, Y
(*Columna* , *renglón*);
X horizontal, Y vertical



La pantalla de C++, tiene 24 renglones y 80 columnas, por lo que los valores que le pongamos a nuestro gotoxy no deberán pasar de esos valores.



- Un ejemplo de esto Podría ser:

Gotoxy (40 , 30);

En Ningún momento el argumento de gotoxy puede ser el cero.

Nota: no use esta función para Win32s o Win32 o aplicaciones de GUI.

GOTO XY (x; y)

	Parámetro	Tipo	Descripción
▪	X	Numérico	Posición x (horizontal) del cursor
▪	Y	Numérico	Posición y (vertical) del cursor

- **Gotoxy (X , Y);**

Posiciona el cursor en la ventana del texto.

Para utilizar la función del **gotoxy** hay que habilitar la librería

include <conio.h>

La esquina superior izquierda representa las coordenadas 1,1. El cursor se ubica automáticamente en 1,1 cuando una ventana se abre y luego se ejecuta.

- Si queremos que un marco salga en pantalla, debemos realizar lo siguiente:

```
#include <iostream.h>
#include <conio.h>
main()
{
gotoxy (1,1);
cout <<"*****";
gotoxy (1,2);
cout << "*";
gotoxy (80,2);
Cout << "*";
gotoxy (1,3);
cout << "*";
gotoxy (80,3);
cout << "*";
gotoxy (1,4);
cout << "*****";
getch();
}
```



Algoritmo Pantalla

Inicio

Variables i,j como enteros

Gotoxy(10,10)

Escribir "*"

Fin



lsubiagre@localhost:~

File Edit View Search Terminal Help

*

Algoritmo Pantalla

Inicio

Variables i,j como enteros

Para (i=0, i<80, i=i+)

 gotoxy(i,0)

 Escribir "*"

finPara

Fin

lsubiabre@localhost:~

File Edit View Search Terminal Help

Algoritmo Pantalla

Inicio

Variables i,j como enteros

Para (i=1, i<=80, i=i+1)

 gotoxy(i,1)

 Escribir “*”

 gotoxy(i,24)

 Escribir “*”

finPara

Fin


```

Algoritmo Pantalla
Inicio
Variables i,j como enteros
Para (i=0, i<80, i=i+)
    gotoxy(i,0)
    Escribir "*"
    gotoxy(i,24)
    Escribir "*"
finPara
Para (j=1, j<23, j=j+)
    gotoxy(1,j)
    Escribir "*"
    gotoxy(80,j)
    Escribir "*"
finPara

Fin

```

//Ciclo inverso

Para (i=80,j=1, i>=1, i=i-1, j=j+1)

// diagonal hacia izq/abajo A

gotoxy(i,j)

Escribir "*"

// diagonal hacia izq/arriba B

gotoxy(i,i)

Escribir "*"

// línea horizontal parte media C

gotoxy(i,12)

Escribir "*"

finPara

Para (j=1, j<23, j=j+)

gotoxy(1,j)

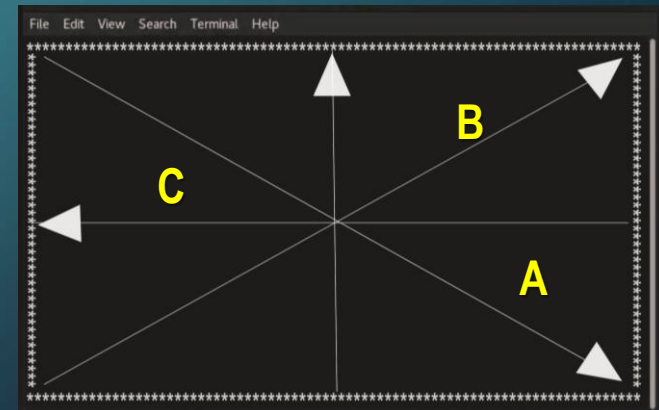
Escribir "*"

gotoxy(80,j)

Escribir "*"

finPara

Fin



Terminal window titled "lsubiabre@localhost:~" with a menu bar (File, Edit, View, Search, Terminal, Help). The main content is a large rectangular area enclosed by a border of asterisks. Inside this area, a central point is connected to the four corners by thin white lines. From each of these four lines, a white arrow points outwards towards the corners of the asterisk border.

TAREA MIÉRCOLES 27 , ENVIAR AL MAIL

- EUA que solicite tu nombre completo en pantalla e imprima este mismo en orden inverso
- DAME TU NOMBRE COMPLETO: Roberto Bernal Guadiana
- anaidauG lanreB otreboR

CONSULTAR VIDEO:

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V= XSKZGRKXFO](https://www.youtube.com/watch?v=XSKZGRKXFO)

Algoritmo NombreInverso

Inicio

Variables Nom[40] caracter

i,j como enteros

ESCRIBIR " Dame tu nombre completo"

LEER Nom

Para (i=39, i<=0, i=i-1)

 Escribir Nom[i]

finPara

Fin

The image features a dark teal background with a subtle circular gradient. In the corners, there are white, stylized circuit board traces with circular nodes, resembling a network or data flow diagram. The text is centered in a clean, white, sans-serif font.

1. EUA QUE LEA 50 NÚMEROS ENTEROS, LOS
ALMACENE EN UN VECTOR Y LOS IMPRIMA EN ORDEN
INVERSO

Algoritmo VectorInverso

Inicio

Variables Nums[50] entero

i,j entero

// Ciclo para lectura de números en el vector

Para (i=0, i<50, i=i+1)

 ESCRIBIR “ Dame el numero ”, i+1

 LEER Nums[i]

finPara

// Ciclo para escritura de números en orden inverso

Para (j=49, i>=0, i=i-1)

 ESCRIBIR Nums[j]

finPara

Fin

The background is a dark teal color with a subtle circular gradient. In the four corners, there are white, stylized circuit board traces with small circles at the end of the lines, resembling electronic components or data paths.

EUA QUE LEA N NÚMEROS ENTEROS LOS ALMACENE EN
UN VECTOR Y POSTERIORMENTE DETERMINE E IMPRIMA
CUANTOS SON PARES E IMPARES

Algoritmo VectorPares

Inicio

i,j,n, Npar=0, Nimpar=0 entero

ESCRIBIR "Dame la cantidad de números a almacenar"

LEER n

Variables Nums[n] entero

// Ciclo para lectura de números en el vector

Para (i=0, i<n, i=i+1)

 ESCRIBIR " Dame el numero ", i+1

 LEER Nums[i]

finPara

// Ciclo para identificar números PARES e IMPARES en el vector

Para (i=0, i<n, i=i+1)

 SI (Nums[i]MOD2) == 0 ENTONCES

 Npar=Npar+1

 SINO

 Nimpar=Nimpar+1

 FIN_SI

finPara

ESCRIBIR "TOTAL DE PARES", Npar, "TOTAL DE IMPARES", Nimpar

Fin